XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI DA GIOCARE + 1 UTILITY PER GESTIRE I DISCHI + 1 UTILITY PER COLORARE... TESTI

Anno II Numero 9 - Settembre 1992 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

All'interno del dischetto troverete:

ZOOL

IL NUOVO SUPERPLATFORM DELLA GREMLIN

PUSHOVER

L'INVASIONE DELLE FORMICHE

INOLTRE ABBIAMO PROVATO PER VOI: DUNE - AIR BUCKS - FLOOR 13 GUY SPY - INTERN. SPORTS CHALLENGE - MYTH - SUPER TETRIS

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

OGNI MESE IN EDICOLA

CARO AMIGA TI SCRIVO

Caro Amiga,è passato un sacco di tempo da quando hai fatto la tua comparsa nei negozi. Eri capace di darci l'illusione che con il computer si poteva davvero fare di tutto: musica, cinema, videogames (e che cos'è? USA TODAY?!?).
Avevi solo un difetto, un difetto enorme: costavi davvero troppo!
E' passato un po' di tempo e sei diventato più economico, hai anche migliorato le tue prestazioni e molti di noi ti hanno acquistato.
Hai saputo darci emozioni incredibili, suoni strabilianti, colori fantasmagorici, shoot'em-up da urlo, scrolling parallattico senza grinze, platform sganasciosi, utility molto utili. Bravo. Hai fatto molto per noi.
Adesso "quelli del PC" hanno scoperto che grazie alle schede sonore, alle schede joystick, alle schede video, alle schede acceleratrici e alle ricette a schede, anche la loro macchina è in grado di fare cose quasi uguali a quelle che sai fare tu senza nessuna scheda, solo che "siccome che sono cecati" non si sono accorti che prima di loro c'eri tu, e adesso sembra che ci siano solo loro.
Caro Amiga, fatti valere, noi crediamo in te. Dacci l'impossibile, e sarai ancora una volta il più grande, il più bello, il nostro, mitico, Amiga.

Stefano Gallarini

AIR BUCKS 22
CAMPO DI FUOCO 25
DUNE 10
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 26
FLOOR 13 16
GUY SPY 19
INTERNAT. SPORTS CHALLENGE 24
JEWELS 25
MYTH 20
PUSHOVER 5
SUPER TETRIS 15
ZOOL 4

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Caporedattore: Marco Auletta Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali
Redattori: Alessandro Rossetto, Giorgio Baldaccini, Giovanni Papandrea, Marco Auletta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini Emanuele Scichilone, Stefano Petrullo, Andrea Orchesi
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Grafica e impaginazione elettronica: Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI).
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A - Cernusco Sul Naviglio (MI).
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 690.01.255 - Fax 690.01.277
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 -20124 Milano
Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano - Pubblicità inferiore al 70%

ZOOL

Avete mai visto un ninja dell'ennesima dimensione? E' tutto nero, con due occhi grossi e spiritati, indossa una cintura rossa e volteggia con una paio di spiedini in mano, ma soprattutto.... ODIA I PORCOSPINI!

Ricordo ancora un "Made in Japan" di qualche anno fa, che allora traducevo dall'inglese, nel quale quel mattacchione di Shintaro Kanoaya raccontava decisamente eccitato del prossimo avvento del miglior gioco per Megadrive di tutti i tempi, un certo Sonic The Hedgehog. Vi confesso che allora imbracciai piuttosto smarrito e confuso il vocabolario, nel tentativo di scoprire cosa diavolo, o meglio, chi diavolo fosse un Hedgehog?

Passarono pochi mesi, e da allora nessun videogiocatore che si rispetti si è più dovuto porre la medesima domanda, perché quel porcospino di Sonic è nel frattempo diventato talmente celebre, da contraddistinguere in maniera inequivocabile la stessa console della Sega.

Il motivo di simil premessa è quello che l'intento dichiarato della Gremlin (come da preview di qualche mese fa e recensione in esclusiva europea del numero scorso) è proprio quello di realizzare un personaggio originale che possa riscuotere i medesimi consensi anche sul gioiello di casa Commodore.

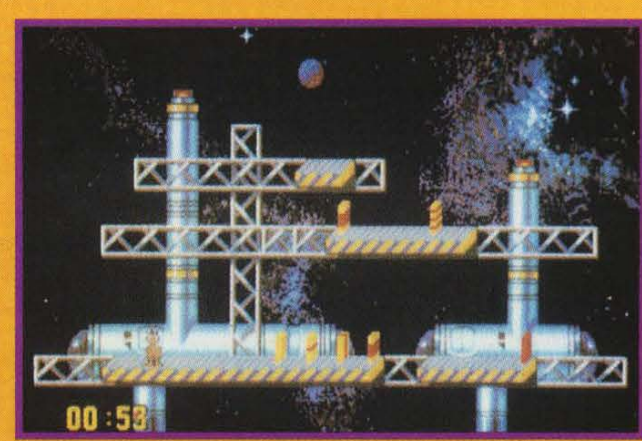
A giudicare dal trionfale Top Score che gli abbiamo attribuito sembra esserci pienamente riuscita...

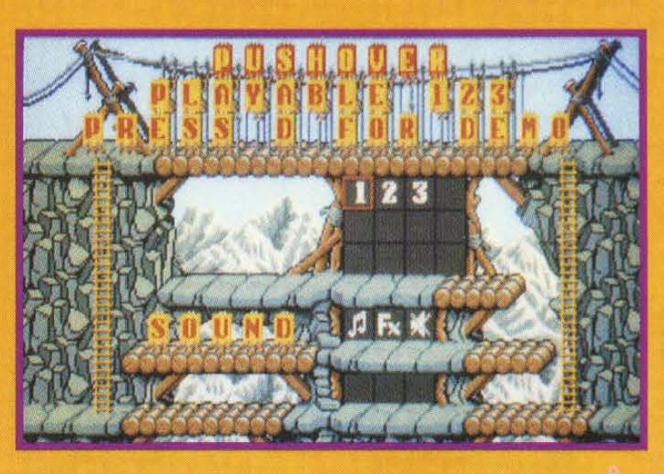
Non ci credete? Date un'occhiata al demo e non penso proprio che ci possano essere dubbi di sorta; in effetti Zool è sicuramente uno dei migliori platform-game che siano mai stati realizzati, tecnicamente perfetto, impeccabilmente veloce e frenetico, e soprattutto magnificamente giocabile, provare per credere...

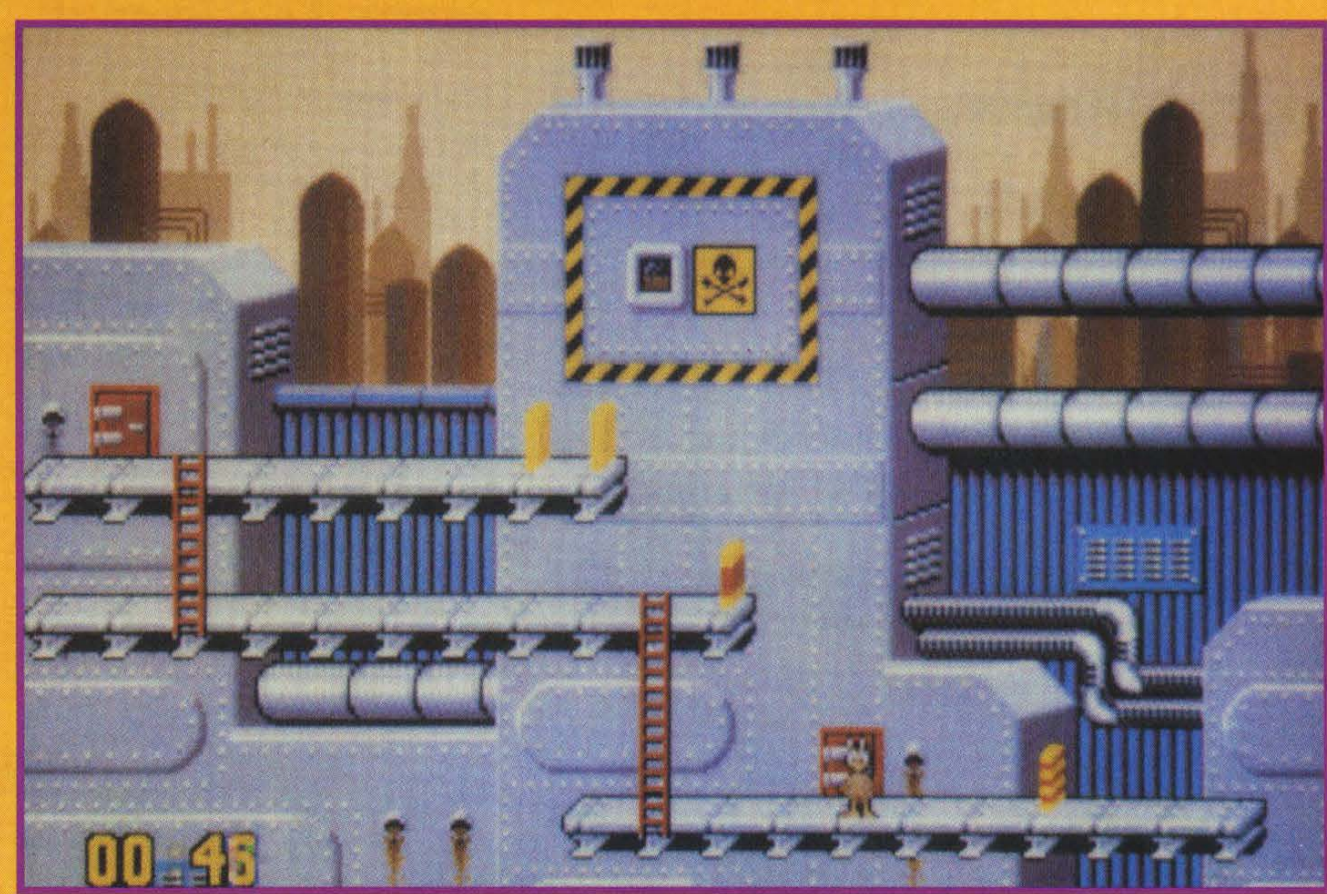
MAX

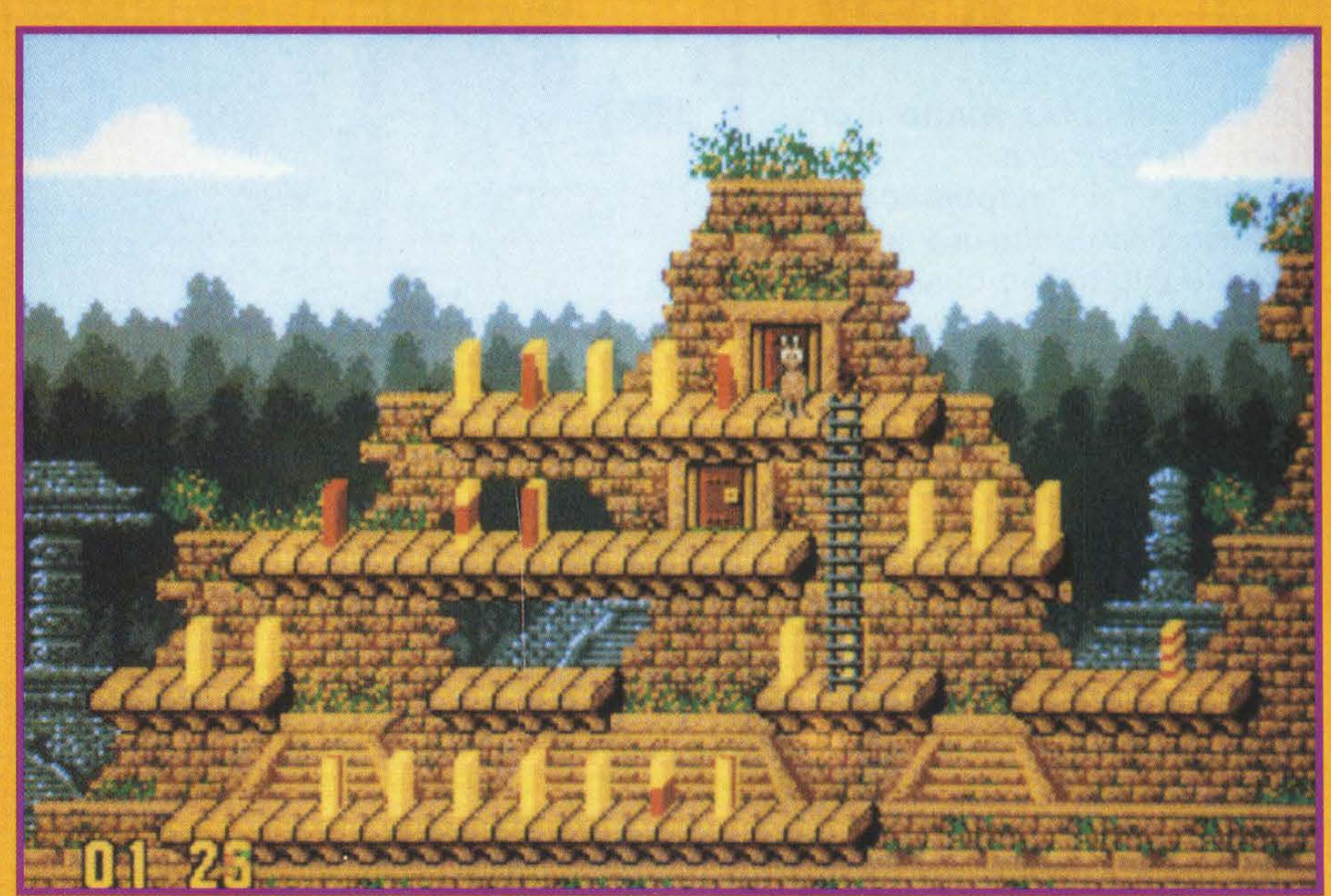
I Lemmings hanno fatto tendenza, e si vede...

Solo che stavolta non tocca a quelle piccole creaturine, imbecilli e autolesioniste, lo sfracellarsi cadendo da immani altitudini o il provocarsi enorme dolore esplodendo in mille pezzi. I protagonisti del gioco sono una formica e miliardi di pedine del domino (nonostante il fatto che il manuale cerchi di farle passare per patatine fritte). Queste ultime sono disseminate per lo schermo adagiate su delle piattaforme e il vostro compito è quello di farle cadere tutte prestando attenzione a far cadere per ultima una speciale pedina con tre righe rosse orizzontali. Tenendo presente che le pedine hanno bisogno di una spinta per cadere e che voi potete spingere una sola pedina in ogni livello di gioco, potete agilmente dedurre che dovete disporre le suddette pedine in modo da causare una reazione a catena. Le pedine non sono tutte uguali e, come in ogni videogioco che si rispetti, le dissimilitudini non si fermano al mero piano artistico. In altre parole il comportamento delle pedine cambia a seconda dell'aspetto: ci sono pedine esplosive, pedine anti-gravitazionali, pedine "carpentiere" (costruiscono ponti), pedine instancabili, pedine "ritardanti", pedine schizofreniche (si sdoppiano quando vengono in contatto con un'altra pedina) e pedine irremovibili. Per quel che riguarda, invece, l'altra protagonista del gioco, c'è da dire che la nostra laboriosa amica può prendere le pedine e trasportarle in giro per l'area di gioco oltre che esprimere i propri stati d'animo con una serie di graziose animazioni. Quel che più vi servirà in questo gioco è una gran dose di pazienza e di ragionamento. Proprio quel che vi serviva nel succitato capolavoro della Psygnosis!





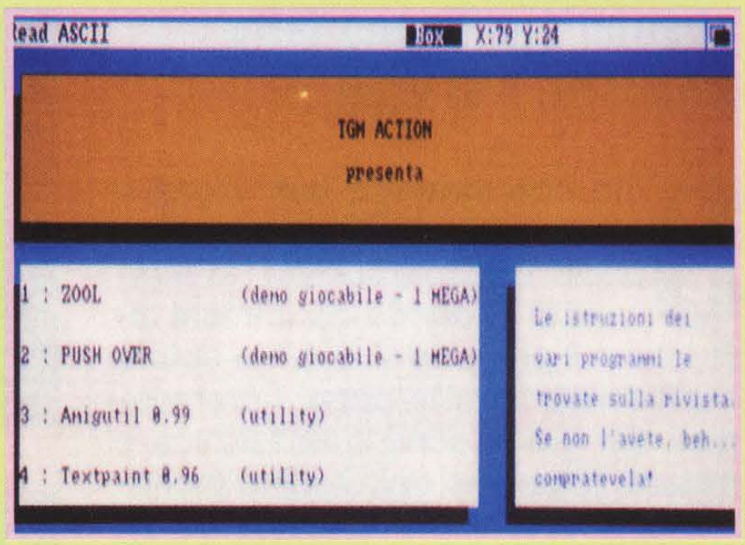




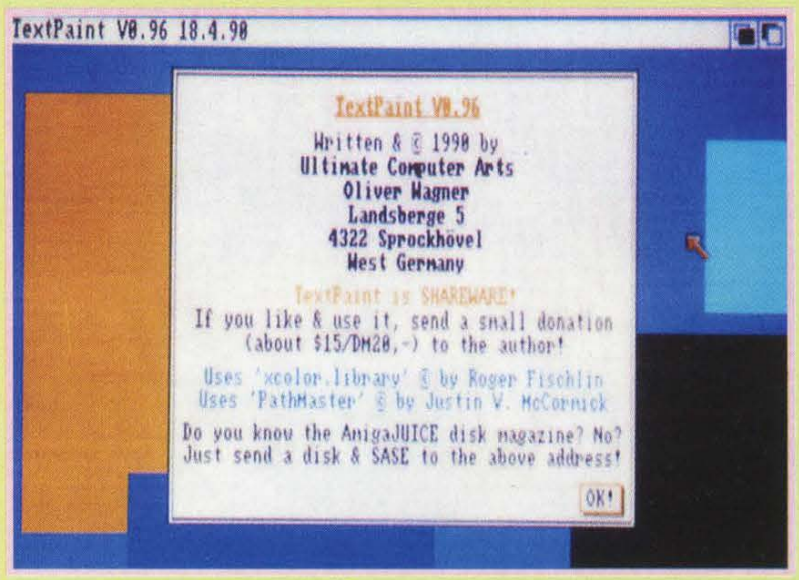
JH

PUSHOVER

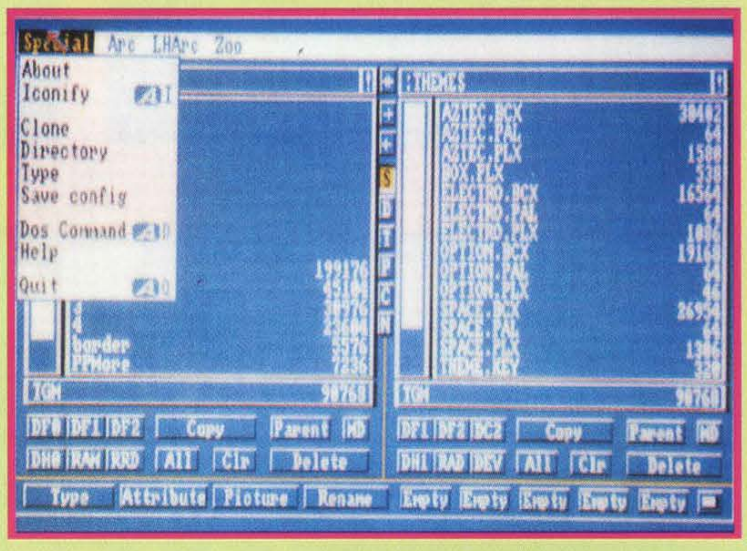
TEXTPAINT



Occhei, lo ammettiamo, non è il massimo dell'utilità ma può sempre servire, nel caso dobbiate preparare qualche schermata di presentazione semplice ed efficace o una schermata di testo più vivace del solito. Praticamente, è un mini-word processor ridotto all'osso che permette di piazzare dei colori in svariate maniere (dal menu Mode scegliere Text per immettere del testo del colore selezionati, Line per tracciare una linea, Box per creare un "rettangolo" e Draw per disegnare a mano libera, mentre i due menu Fgpen e Bgpen servono a selezionare i colori di sfondo e di inchiostro). Una volta prodotto il proprio capolavoro è possibile salvarlo in più formati tramite l'opzione Save Screen o Save ANSI file (consigliato), aprirne un altro con l'opzione Open o crearne uno nuovo da zero con l'opzione New. L'opzione Quit serve ad uscire dal programma mentre Iconify trasforma il programma in una micro icona e che si riattiva quando ci cliccate sopra con il pulsante destro. Per finire, dal menu Textstyle potrete scegliere lo stile del carattere, ovvero grassetto, italico e/o sottolineato e così via mentre dal menu Misc è possibile controllare il set di colori usati.



AMIGUTIL



Questo utile, come lo stesso nome lascia intuire, programmino per il vostro Amiga vi permetterà di svolgere in maniera più sbrigativa ed efficiente il lavoro di organizzazione/riorganizzazione/gestione dei vostri dischetti. Sebbene non sia composto da miliardi di comandi e opzioni, vi renderete conto che, una volta caricato questo non avrete bisogno di altro per gestire i vostri dischi.
Andiamo con ordine e controlliamo tutte le opzioni disponibili iniziando da quelle presenti nella barra in alto (a cui potete accedere, vi ricordo, tramite la pressione prolungata del tasto destro del vostro mouse):

ABOUT si limita a fornirvi delle informazioni su chi abbia scritto il programma in questione.
ICONIFY vi rispedisce al Workbench lasciando una finestrella AMIGUTIL attiva; quando cercherete di eliminarla, il programma tornerà attivo e vi ritroverete nella schermata iniziale.
CLONE serve a definire alcuni parametri che verranno utilizzati nel trasferimento di file.
DIRECTORY vi lascia scegliere il metodo con cui il programma dovrà accedere alla directory del disco su cui state lavorando: scegliendo fast si velocizzeranno le operazioni di richiamo della directory, cliccando su normal le si riporterà agli standard normali.
TYPE vi lascia scegliere se i testi che andrete a leggere da dischetto dovranno scorrere fluidamente (smooth) o normalmente (normal).
SAVE CONFIG salva la configurazione del programma.
DOS COMMAND non penso che necessiti di spiegazioni.
HELP vi da qualche aiuto sull'utilizzo del programma (in inglese stretto).
QUIT esce dal programma.

Le altre tre opzioni che trovate in alto si riferiscono alla gestione di file compressi con i programmi che danno il nome ai vari menu.
Per quel che riguarda, invece, le due finestre che si trovano nello schermo, sappiate che potete attivare una qualsiasi delle due con un semplice clic ben piazzato del mouse e che il "device" (periferica) attivo nell'altra finestra verrà considerato come device destinazione delle operazioni che presumono degli spostamenti (come la duplicazione dei file, ad esempio).
Le icone presenti sono di utilizzo, e funzione, piuttosto semplici. L'unica che necessita di una qualche spiegazione è l'icona che si trova sotto alle due finestre principali e che possono presentare le seguenti diciture (a seconda dei clic che effettuerete): copy (copia da una directory a un'altra il file selezionato), duplicate (copia un file nella stessa directory con un nome differente), Move (sposta un file da una directory a un'altra).

OGNI MESE IN EDICOLA

1
ANNO 2
NUMERO 11
SETTEMBRE 1992
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

COMICS MANIA

16 PAGINE DI MANIA IN PIU'

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

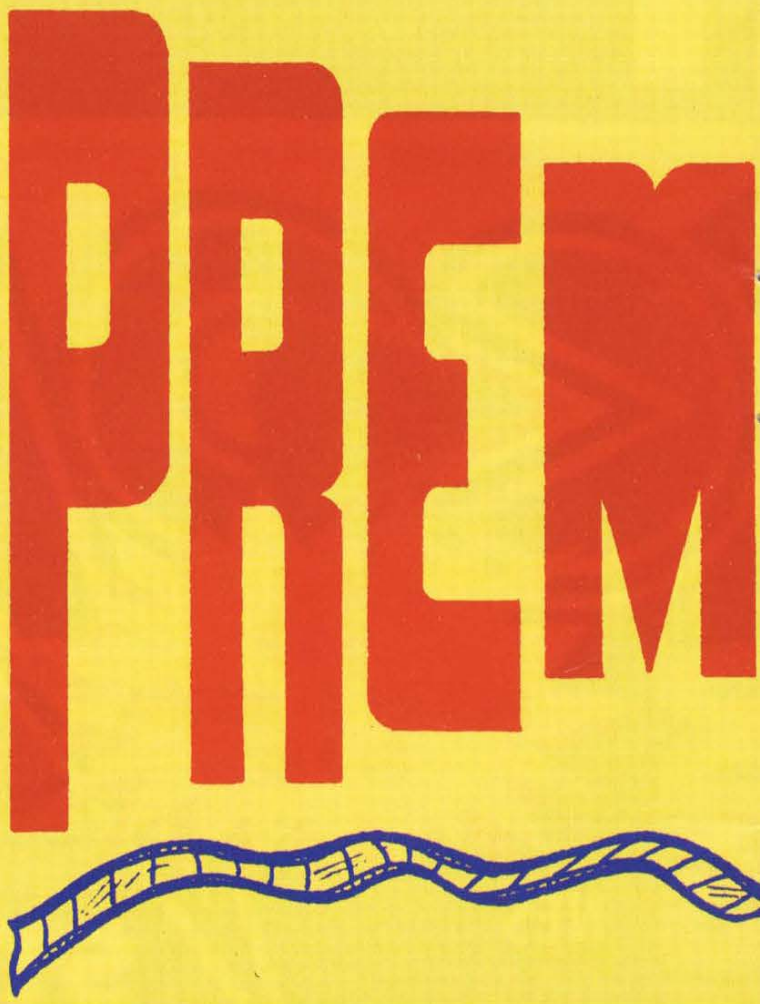
ATARI
LYNX
7800

Il giorno del giudizio su Nes
TERMINATOR 2

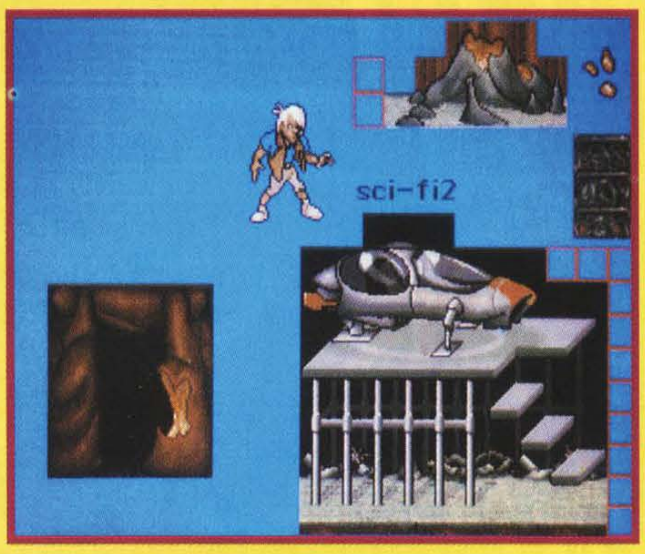
STREET FIGHTER II
Picchiare per credere

TAZMANIA
ovvero che cosa mangio di bello?

LA "PRIMA" P



Quiz da zero lire: cosa hanno in comune Rick Dangerous e relativo sequel, il mitico Heimdall ("vincitore di numerosi premi" dice la confezione) (il TELEGATTO????), e il recentissimo Jaguar simulator? Facile! Innanzitutto tutti e quattro i giochi sono della Core, poi entrambi+entrambi (siccome entrambi vale per due e ce ne sono quattro...) sono pietre miliari nella storia dei videogames. Considerando anche gli altri prodotti della casa inglese, magari meno famosi ma egualmente brillanti, ricevere una busta marrone con timbro "Core Design Limited" contenente informazioni e "screen dumps" del nuovo attesissimo Core-gioco Premiere fa già presagire che non ci troviamo in presenza del classico "pacco" da inizio estate e che, anzi, è meglio aguzzare le orecchie ....

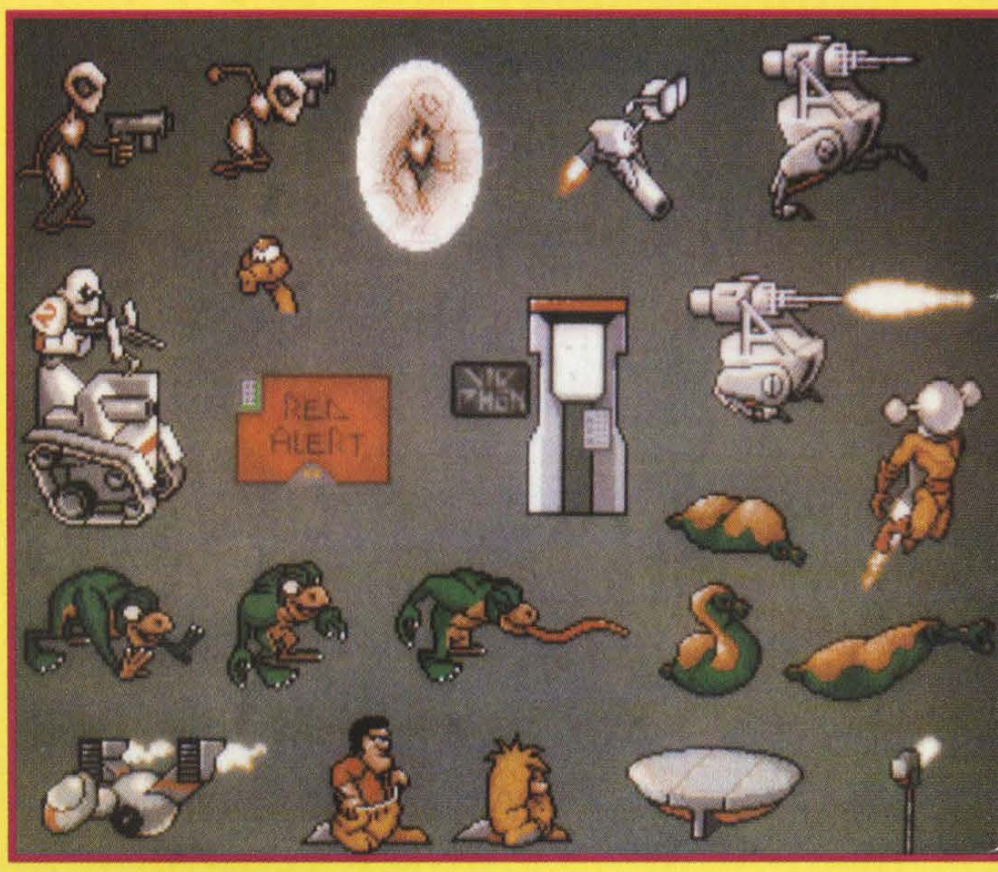


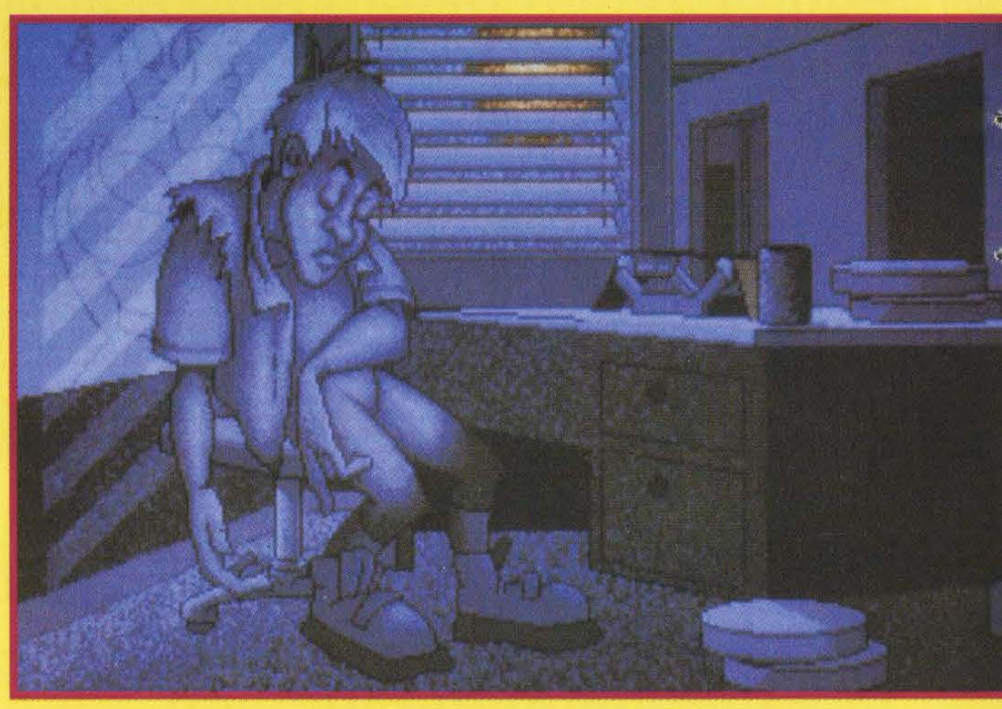
Per quanto riguarda la parte grafica, questa è stata affidata allo stesso "graphic designer" di Heimdall, e già questo rappresenta una garanzia di qualità (come il bollino blu Chiquita); anche se il passaggio dall'adventure al platform game non sembra facile l'effetto grafico dei fondali ha un impatto veramente notevole sul giocatore, per non parlare poi delle incredibili dimensioni degli sprite, sicuramente a livello "coinopconspritealti".

Per quanto riguarda la trama ci troviamo nei panni di un certo Clutch Cable, film editor disperato per il furto della "pizza" del suo film, e disposto ad affrontare mille peripezie pur di ritrovarla il giorno precedente alla proiezione della "prima" (da qui il titolo "Premiere").

Ora voi mi direte: ma cosa centra la foto con schermata stile Western o quella stile "spazio con astronavi" con una pizza come obiettivo della nostra ricerca? Elementare, Watson: Clutch Cable non è uno stupido, e sa che i pazzi interessati a quella pizza del suo film possono essere solo i presidenti delle società cinematografiche concorrenti - ergo, come volevasi dimostrare, l'ardua ricerca del nostro eroe si svolgerà all'interno dei set delle medesime, naturalmente allestiti e ben forniti di energumeni alti circa una sessantina di pixel (e in 320 * 256 - 32 colori, è notevole) pronti a tutto pur di darvi le stesse amorevoli cure che il dottor Hannibal Lecter prestava alle sue pazienti (o ex-pazienti)

Come in ogni film che si rispetti non si è ri-





N ANTEPRIMA

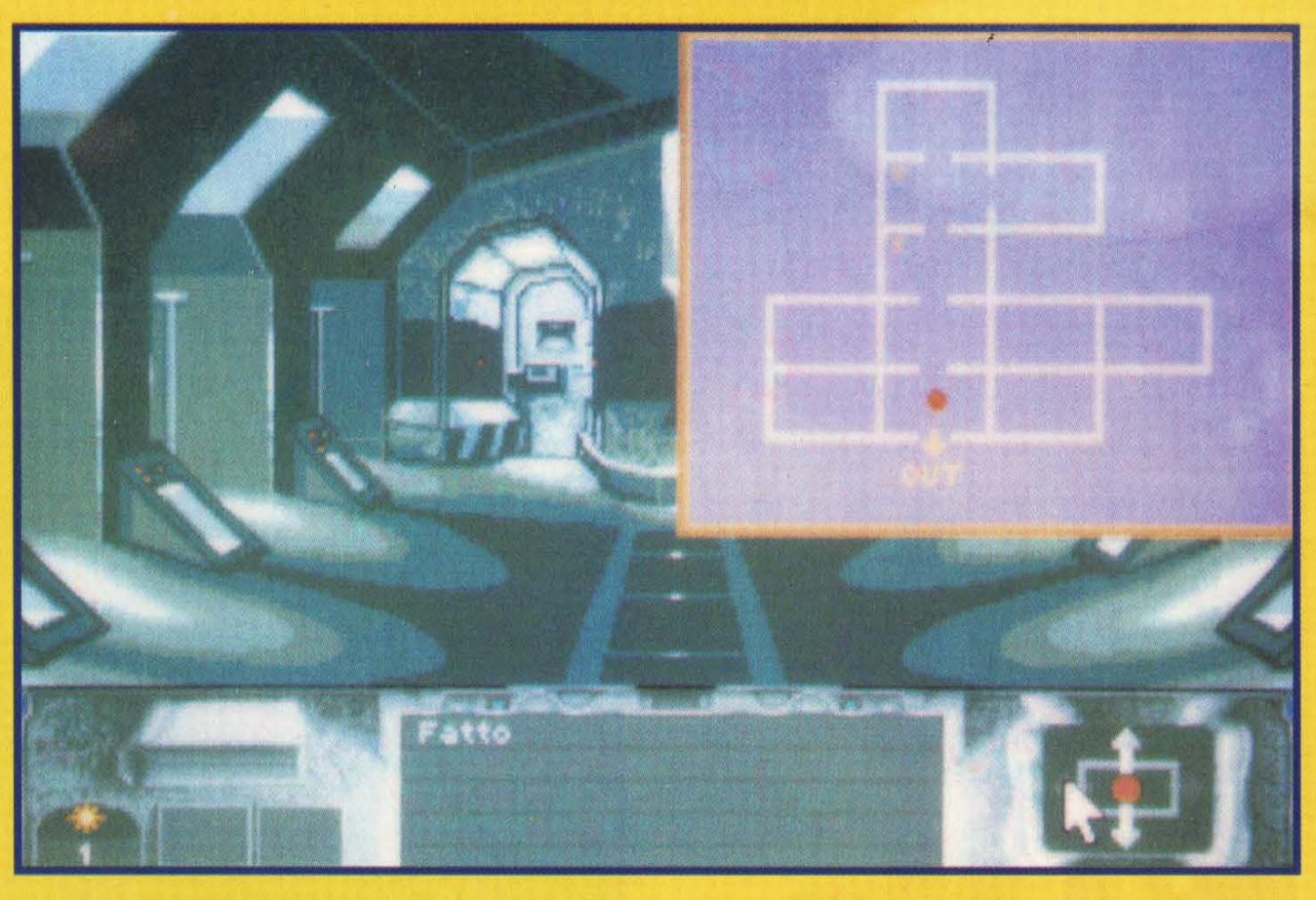
TERE

sparmiato in effetti speciali: sei platform-livelli di azione in overscan con scroll in otto direzioni ambientati nei set più disparati, dall' Horror al western, dallo spaziale all'atmosfera Black'n'White stile "Casablanca", e persino le armi sono associate al luogo in cui si sta svolgendo l' azione (nel set "spaziale" troveremo delle fionde, nel west i pugni rotanti - o viceversa?) pur se, come tengono a precisare gli amabili programmatori della Core, in tutti gli schermi C.C.(il nostro eroe, per gli amici) potrà saltare, camminare (wow!!) e dare calci.
Le vite sono tre e ne perderemo una ogni qualvolta la nostra barra di energia (winner al cioccolato ?) sarà esaurita, anche se sarà comunque possibile incrementarla volta per volta durante il gioco con pizze (stavolta vere) e hot dog che troveremo sparsi per strada.
E per la difficoltà del gioco? I Coristi si permettono di chiudere il dispaccio chiedendosi, in tono piuttosto scettico, (per la serie non-ce-la-farete-mai) se riusciremo a compiere felicemente la nostra missione in tempo utile per la "Premiere" (voi cosa ne dite ? Secondo me ci sottovalutano un po' troppo); beh, visto che la mettono sul piano della sfida, permettete anche a me una domanda finale : riusciranno i programmatori della 8 Day a rendere l'animazione fluida e, tanto per intenderci, ad arrivare all' aggiornamento dello schermo ogni cinquantesimo di secondo (nanosecondo più, nanosecondo meno) pur tenendo invariata l'altezza degli sprite e conservando i numerosi frame disegnati per ogni personaggio (da C.C che salta a C.C. che si gratta la schiena, ce n'è per tutti i gusti)? Sperando in una risposta affermativa, confortati dai precedenti lavori della Core, auguriamoci che questo Premiere possa poggiarsi, nelle nostre camere, sullo scaffale con l' etichetta -STATE OF THE ART-, magari accanto al fido Rick. Ah! In UK l' uscita è prevista per fine luglio.

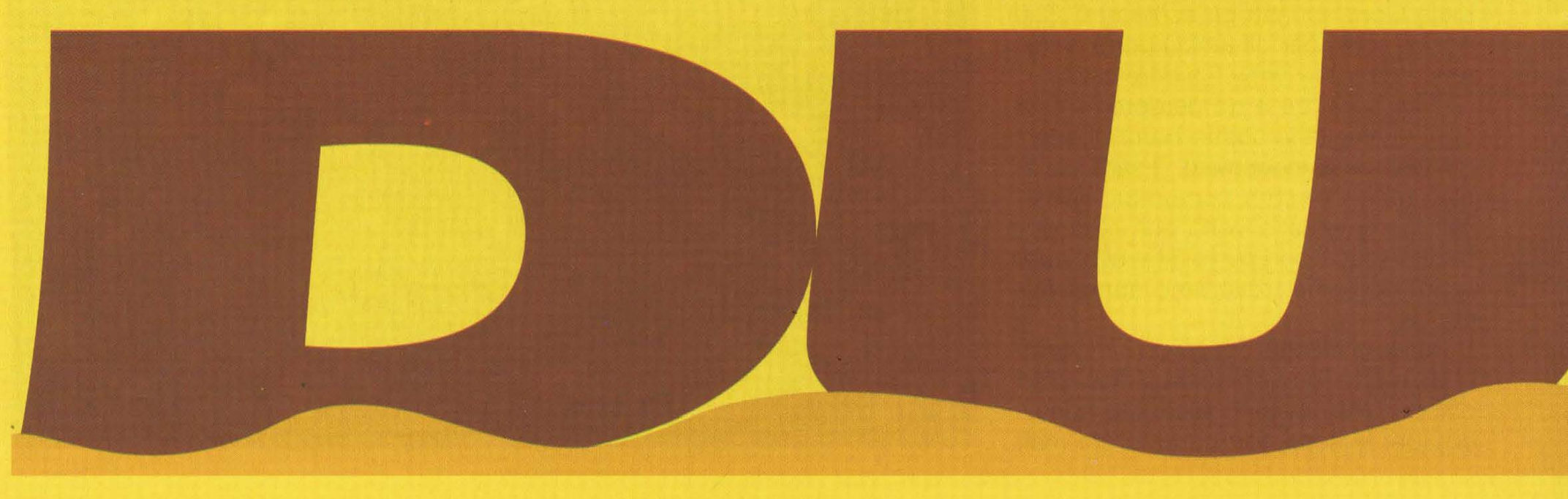
Andrea Ungaro

VIRGIN **Lit. 69.900**

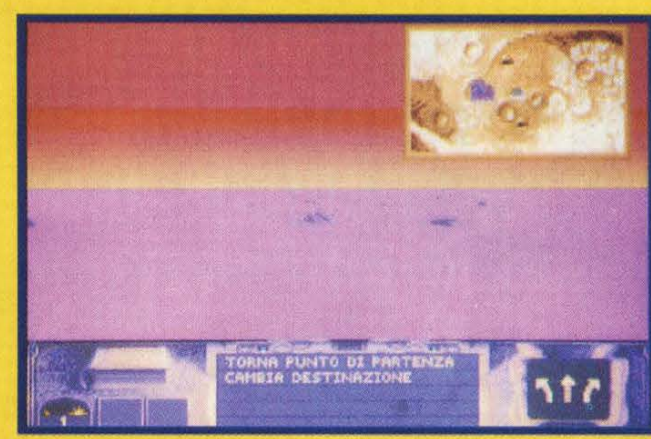
Dune, un pianeta che è l'unica fonte della spezia che allunga la vita, ma che ha come unico difetto quello di essere ciò che di più simile all'inferno potreste trovare: totalmente coperto di sabbia, la superficie sferzata da venti capaci di scarnificare un uomo in pochi minuti, solcato da vermi delle dimensioni di treni che attaccano qualsiasi cosa che non sia "naturale" e abitato da un popolo il cui carattere, la cui ferocia e la cui resistenza ha forgiato con tutto ciò. Che dire ancora? Ah, benvenuti a casa.



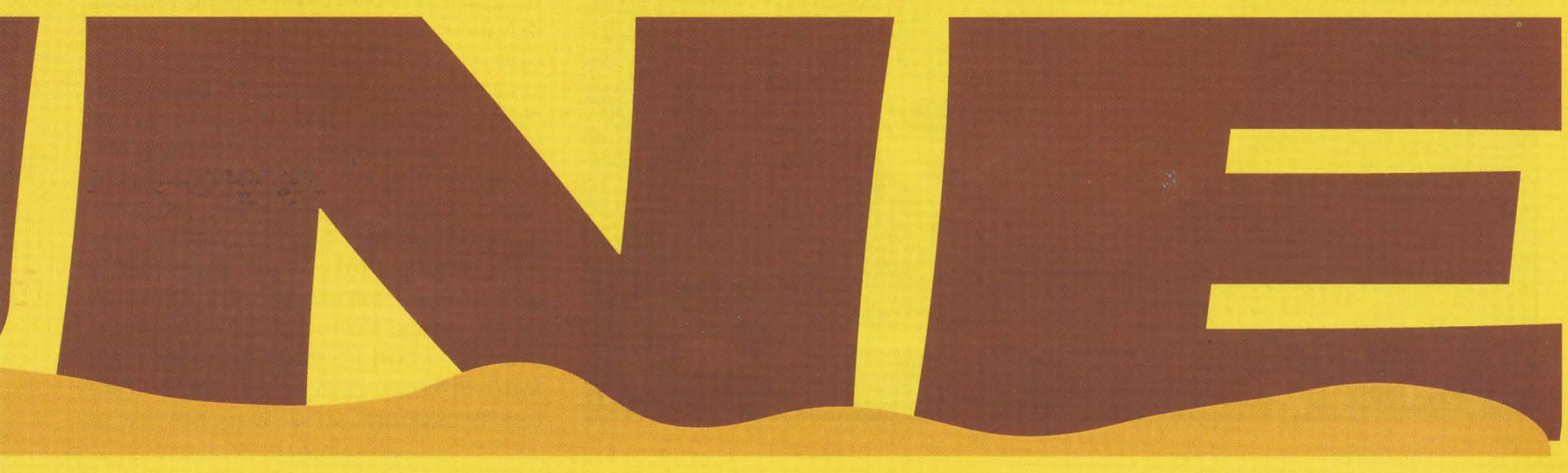
Il vostro nome è Paul Atreides e siete il figlio del duca Leto Atreides e della sua concubina, lady Jessica. Siete stati trasferiti qui dall'imperatore Shaddam IV, mossi senza tanti fronzoli da quel paradiso verdeggiante che era la vostra ex dimora, il pianeta Caladan, e vi è stata affidata la produzione della spezia in concorrenza però con la casata vostra nemica per antonomasia, gli Harkonnen, che era tra l'altro l'unica dominatrice del pianeta fino a poco tempo fa. La spezia è una sostanza che, se assunta regolarmente, aumenta in maniera considerevole la durata della vita di una persona e, in individui dotati in modo particolare, favoprisce e sviluppa la preveggenza. Sarà quindi vostra cura cercare di produrre più spezia possibile per soddisfare le impellenti richieste dell'Imperatore. Al contrario di ciò che fecero gli Harkonnen, però, voi cercherete di contattare i Fremen, di vincerne la fiducia e quindi di averli



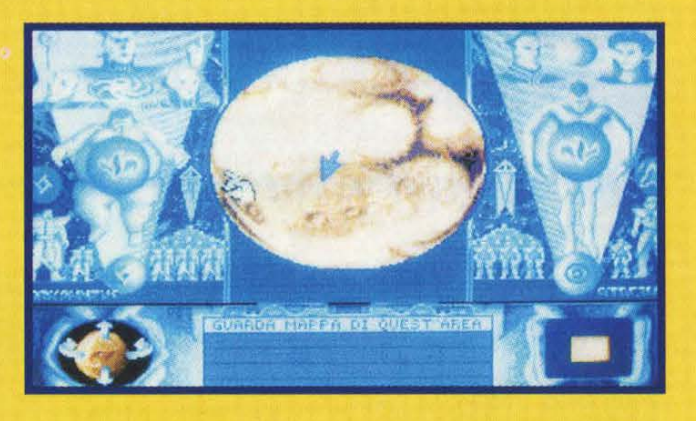
come alleati nella difficile lotta verso la conquista del potere su Dune, sia come "minatori" di spezia che come combattenti. Fortunatamente sarete aiutati da diverse e antiche leggende fremen che parlano di Muad'Dib, "colui che si trova in diversi posti contemporaneamente", "colui che viene da un altro mondo" (no, no, Muad'Dib non significa tutto questo, anzi, per un messia è un nome abbastanza umile, perché in effetti è quello di un piccolo roditore del deserto di Dune). Così vedrete i diversi capi delle tribù fremen chiedersi se siete voi colui che stavano aspettando e infine accordarvi la loro collaborazione (anche se abbastanza sulla fiducia, direi, almeno all'inizio).
Vi troverete così a dover organizzare la produzione della spezia nelle aree da voi controllate, la distribuzione delle risorse tra le varie tribù e la dislocazione delle stesse sul pianeta (possibilmente nelle aree più ricche della preziosissima sostanza), ostacolare la produzione degli Harkonnen e diminuire le aree da loro controllate. A questo bel po' po' di roba aggiungete anche la realizzazione del sogno segreto di tutti i Fremen (fare di Arrakis, come loro chiamano il pianeta, una terra verdeggiante e ricca d'acqua) e avrete un certo quadro di



quello ch'e vi aspetta. Dune però porterà a galla in voi delle qualità nascoste, dei poteri latenti risvegliati dalla vicinanza e dal potere della spezia: la preveggenza e la capacità, come dicevano le antiche leggende, di trovarvi in più posti contemporaneamente. Vi sarà quindi più facile anche comandare le vostre truppe, dato che non dovrete più spostarvi tra i vari accampamenti via Ornitoptero o dorso di verme, ma vi basterà contattare i vari capi Fremen con la vostra mente. Mentre quando qualche evento importante starà per accadere lo vedrete (o meglio ne avrete una visione) e vi sarà possibile agire in tempo e di conseguenza. E questo è ciò che salta all'occhio dopo averci giocato un po'; ma che lo scopo sia solamente quello di produrre spezia? Pensate un attimo: vi trovate nell'unico posto nell'intero universo conosciuto ove la spezia può essere prodotta (e chi ha il pote-



niera decisamente inconsueta: unisce un'interfaccia molto "user friendly" (facile da usare per tutti, in parole povere) a delle soluzioni tecniche inedite. Per esempio non vi sarà necessario leggervi tutti e sei i volumi dell'enciclopedica saga capolavoro di Frank Herbert (come ha

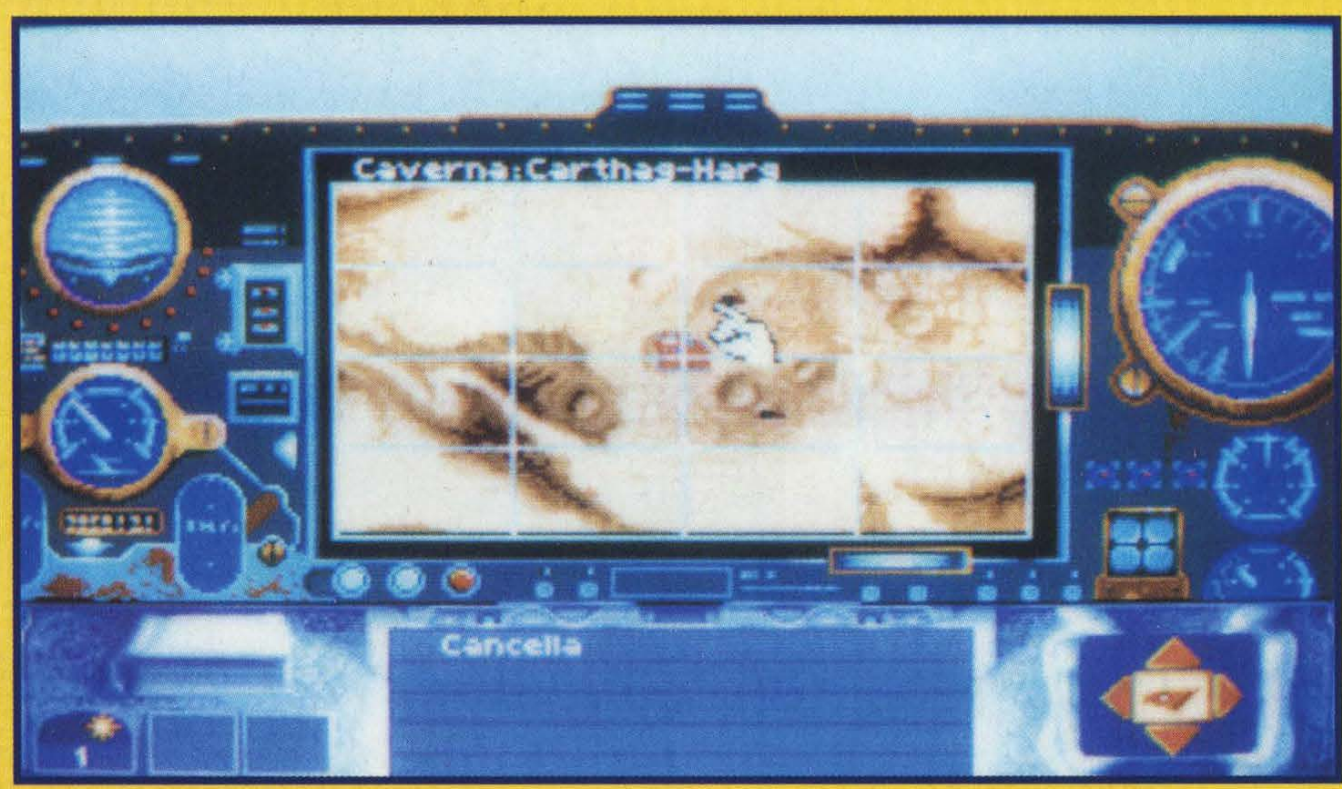


DUNE

re di distruggere una cosa ha il vero potere su quella cosa); una volta sconfitti gli Harkonnen vi ritroverete gli unici governatori del posto e con a vostra disposizione feroci truppe Fremen addestrate dall'impareggiabile Gurney Halleck, uno dei vostri uomini migliori, in grado di tener testa anche ai temutissimi Sardaukar imperiali. Beh, che cosa ne ricavate? Ve lo dico io: potere. Il potere di far totalmente cessare la produzione del bene più prezioso dell'universo e di scatenare le vostre truppe in un altro Jihad attraverso le galassie; il potere di divenire il prossimo Imperatore... Questa avventura è realizzata in ma-

fatto il sottoscritto, anche se poi il gioco è stato ispirato solamente dal primo dei libri, "Dune" per l'appunto) per documentarvi: nel gioco è inserita una mini enciclopedia su Arrakis in cui troverete tutte le informazioni che vi potrebbero servire durante una partita; potete anche tranquillamente gettare carta e matita (compagni inseparabili di un vero videoavventuriero), perché il caro giochino annota, assieme alle informazioni riguardanti propriamente il pianeta, anche tutti i vostri progressi e le eventuali informazioni aggiuntive di cui siete venuti a conoscenza. Interagire con i personaggi non è affatto difficile, anzi, il più delle volte basta cliccare su di loro per far sì

che essi prendano l'iniziativa o si diano da fare per darvi una mano. Infatti, e specialmente all'inizio, tutti quanti saranno prodighi di consigli e suggerimenti su cosa fare, quando e dove; consigli che vi suggerirei di seguire, almeno all'inizio, fino a quando non sarete in grado di "camminare con le vostre gambe" (o fino a quando penserete di essere in grado di farlo, come è capitato a un tizio che conosco, che già dopo una ventina di minuti di gioco era riuscito a farsi ammazzare). A mano a mano che la situazione si evolve, comunque, la parte riguardante l'interattività con i vari personaggi del gioco si assottiglia (senza venire mai a mancare, però, perché sempre nuove persone vengono scoperte fino all'ultimo) per lasciare spazio a una fetta del gioco più propriamente strategica e organizzativa. Dovrete infatti saper bene equilibrare il vostro capitale umano, sia in termini spaziali (ovverosia dove piazzare gli omettini che vi obbediscono) sia in termini occupazionali (ovverosia a quell'omettino lì cosa gli faccio fare? Lo faccio scavare la spezia, lo faccio combattere o lo faccio lavorare per cambiare Dune in un pianeta con tante belle piantine verdi e tanta acqua?). L'azione comunque non manca, ma soprattutto per voi: vi troverete infatti a un certo punto a cliccare furiosamente sul tasto sinistro del mouse, per passare dal contatto con un capo Fremen a un altro, per organizzare le vostre truppe, per spostarvi all'interno del desolato deserto di Arrakis...



Il gioco di per sè è realizzato molto bene, con un'ottima grafica e un'interfaccia utente veramente facile da usare. Questo per quanto riguarda il lato tecnico della cosa. Per quanto riguarda trama e profondità del gioco bisogna proprio dire, a mio modesto avviso (come direbbe il caro Max), che si tratta di un capolavoro. Infatti, pur non rifacendosi né al libro né al film, ma creando delle situazioni nuove nel contesto, con gli stessi personaggi, lo stesso pianeta, e gli scopi più o meno invariati, il gioco riesce a creare in maniera magistrale un'atmosfera in tutto e per tutto simile a quella del racconto e pertanto (e chi l'ha letto mi darà ragione) totalmente avvincente e che sarà, in grado di coinvolgervi sin dall'inizio.

Alex

VALUTAZIONE GLOBALE

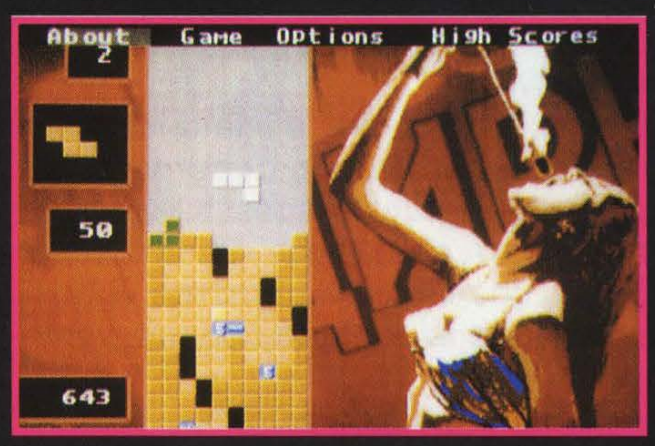
LEADER
·DISTRIBUZIONE·
LURE OF THE
Temptress
NON INDURCI IN TENTAZIONE MA LIBERACI DAL MALE...
Diermot, un fedele servitore del Re, é stato fatto prigioniero dalle orrende creature rettiloidi al soldo della tentatrice. Tocca a te aiutarlo, liberare la cittadina di Turnvale e affrontare la malvagia tentatrice.
Il gioco adotta il 'rivoluzionario': sistema 'teatro virtuale' ciascun personaggio vive una sua vita, indipendente dalle azioni del giocatore. É possibile impartire ordini a più di un personaggio, che verranno eseguiti anche in luoghi diversi da quelli in cui si trova il giocatore!
Programma e manuale in italiano
AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE: VGA, EGA
TASTIERA O MOUSE.
93% PC ("TGM" Giugno)
899 PC ("K" Luglio/Agosto)
vt virtual theatre
REVOLUTION
Virgin GAMES
AMIGA
ATARI ST
IBM PC

SUPER TETRIS

HOLOBYTE **Lit. 79.900**

Finalmente è arrivato, quanti di voi lo stavano aspettando? Migliaia anzi centinaia anzi decine anzi... diciamo che nessuno sentiva la necessità di questo Super Tetris. Ma allora, perché è uscito?

Ebbene si, sono ormai giorni che mi domando questo e non ho ancora trovato risposta, dopo Tetris, Welltris, Blockout, Blox (uno dei milioni di giochi PD che riprendono il concetto di Tetris) e molti altri, l'esimio dottor Alexey Pajitnov (che non è un lontano parente del nostro Alex ma bensì l'inventore del Tetris originale!) ha deciso di proporci questo nuovo gioco che riprende il primitivo concetto dei mattoncini incastrati tra loro aggiungendoci qualche caratteristica in più.
Prima di cominciare la descrizione del



gioco vorrei lanciare un appello ai programmatori di tutto il mondo: BASTA!!!, non se ne può più, quando è uscito Tetris la maggior parte dei videogiocatori ne fu entusiasta ma adesso il concept che stà dietro a questo gioco è troppo inflazionato e ormai ha stufato, fate qualcosa di più originale perché ormai un gioco simile a Tetris è originale quanto un shoot'em up!!!
Dopo questo breve appello posso cimentarmi nell'ardua descrizione del gioco;
dopo aver caricato questo Super Tetris (e aver inserito i codici correttamente!) ci troviamo di fronte una schermata delle opzioni con, sullo sfondo, un immagine raffigurante un leone impegnato a eseguire un esercizio per il famosissimo circo di Mosca (non si capisce bene

perché ma tutto il gioco contiene delle immagini riguardanti il suddetto circo).
Le opzioni presenti nel gioco sono molte e comprendono: il livello di difficoltà (da 1 a 10), il modo di gioco (singolo, competitivo, cooperativo e testa a testa tramite il collegamento di due computer), il sistema di controllo del o dei giocatori (quest'ultimo pu essere tastiera, joystick o mouse).
Oltre alle opzioni sopracitate sono presenti dei "settaggi" un po' più particolari come, ad esempio, la possibilità di sapere in anticipo il pezzo successivo a quello che sta cadendo e se avere durante il gioco musica o effetti sonori.
Come tutti voi saprete (o almeno lo speriamo) in Tetris lo scopo principale era quello di incastrare dei mattoncini dalle forme particolari e, quando si formava una riga orizzontale, questa veniva eliminata; scopo del gioco era quello di eliminare sempre più linee senza commettere errori (mano a mano che si andava avanti i pezzi cadevano sempre più velocemente).
Fortunatamente in questo Super Tetris sono state aggiunte delle modifiche che lo rendono un po' più originale dei cloni presenti finora sul mercato: innanzitutto la prima cosa che si nota quando si comincia una nuova partita è l'area di gioco che è già piena (per circa la metà) di mattoncini incastrati mischiati con degli altri su cui è inciso un numero o con su dei disegni.
Altra innovazione rispetto all'originale (e, non mi stancherò mai di ridirlo (anche perché mi pagano per quanti caratteri scrivo), di tutti i suoi predecessori) è l'obbiettivo finale: man mano che distruggete le file di mattoncini presenti, all'interno dell'area di gioco si libererà dello spazio che verrà occupato da un disegno, quando il disegno è completo passerete al prossimo livello (essendo i pezzi a vostra disposizione limitati mi sembra superfluo ricordare che dovrete cercare di usarli al meglio, comunque non si sa mai...).
Ogni volta che distruggerete una linea, al posto di un nuovo mattoncino cadranno delle bombe che, proporzionalmente al numero di righe eliminate, potranno essere due, quattro, otto o dieci; queste bombe vi saranno utili per far esplodere mattoncini che vi daranno fastidio o per liberare delle zone bloccate.
Per ciò che riguarda i bonus questi possono essere di vario tipo: ci sono quelli che aumentano il numero di mattoncini a vostra disposizione per completare il livello, quelli che rimuovono le linee in cui si trovano, quelli che provocano un esplosione distruggendo aree dello schermo ecc.
La versione Amiga di questo gioco è realizzata discretamente senza aver nessun particolare pregio o difetto, le schermate di sfondo sono fatte discretamente pur non essendo niente di eccezzionale, il sonoro si limita a riprodurre una squallida musichetta o, in alternativa, delle esplosioni tipo bomba nucleare quando riuscite ad eliminare una riga.
Per quanto riguarda la giocabilità è molto affascinante l'opzione per giocare in due nella stessa area dello schermo anche se, il più delle volte, vi confonderete commettendo degli errori spesso irreparabili. Inoltre, l'idea dei bonus e dei pezzi limitati non è niente male.
Il sistema di controllo risulta molto intuitivo (capirai che intuizione che ci vuole a capire che col joystick ci si muove e col pulsante di fuoco si fa ruotare il pezzo!) ma il gioco mi ha dato un impressione di lentezza complessiva; sembra quasi che il nostro buon vecchio Amiga si sforzi a far cadere i mattoncini e questo difetto si riscontra ancora di più nel modo a due giocatori (che non abbiano usato il Blitter? E chi può dirlo?).
In definitiva questo Super Tetris non attrae più di tanto prinicipalmente perché il concept (come detto sopra) è ormai troppo inflazionato e il tentativo di aggiungere nuovi elementi è stato letteralmente stroncato da una realizzazione tecnica non certo ottima.
Consigliato solo ai fans più sfegatati dell'originale e ai maniaci della Russia.

Stefano Petrullo

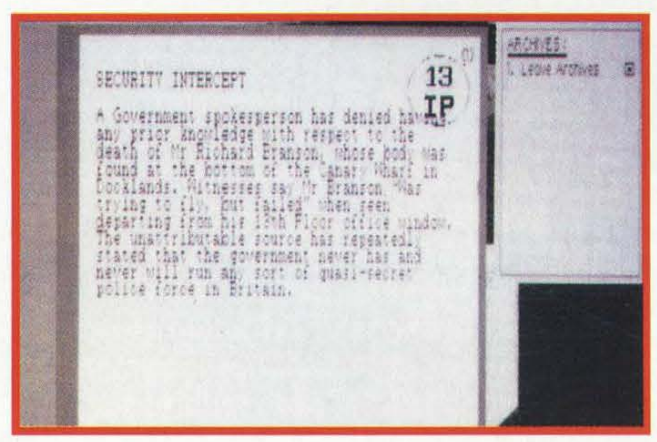
VALUTAZIONE GLOBALE

FLOOR 13

VIRGIN GAMES Lit. 69.900

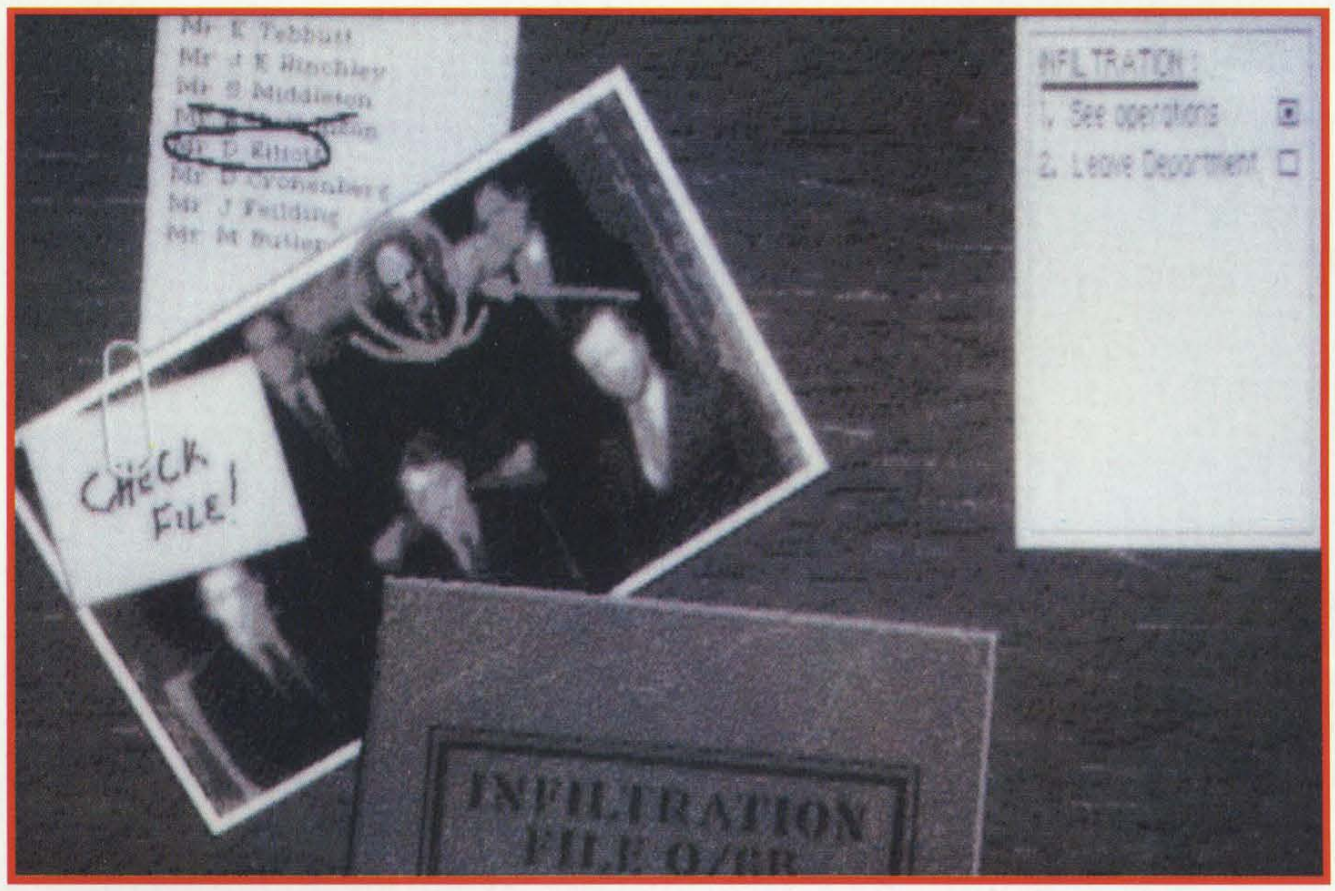
Che un edificio abbia più di tredici piani non è poi così strano. Ma abitare proprio al tredicesimo è davvero una bella fortuna.

Orbene, il gioco è ambientato in un non ben precisato stabile londinese in un appartamento al tredicesimo piano. Detto appartamentino è alquanto spoglio: se facciamo finta di non vedere la targhetta di identificazione sulla vostra porta che vi qualifica senza ombra di dubbio come un "qualche" pezzo grosso, nessuno direbbe che siete al di sopra di un qualsiasi impiegatucolo bancario. Del resto di uffici con dentro un misero terminale apparentemente collegato a qualche mainframe ne è pieno il mondo.
Ma in fondo è proprio questo che voleva il Primo Ministro: un dipartimento segreto assolutamente anonimo che si occupasse delle faccende



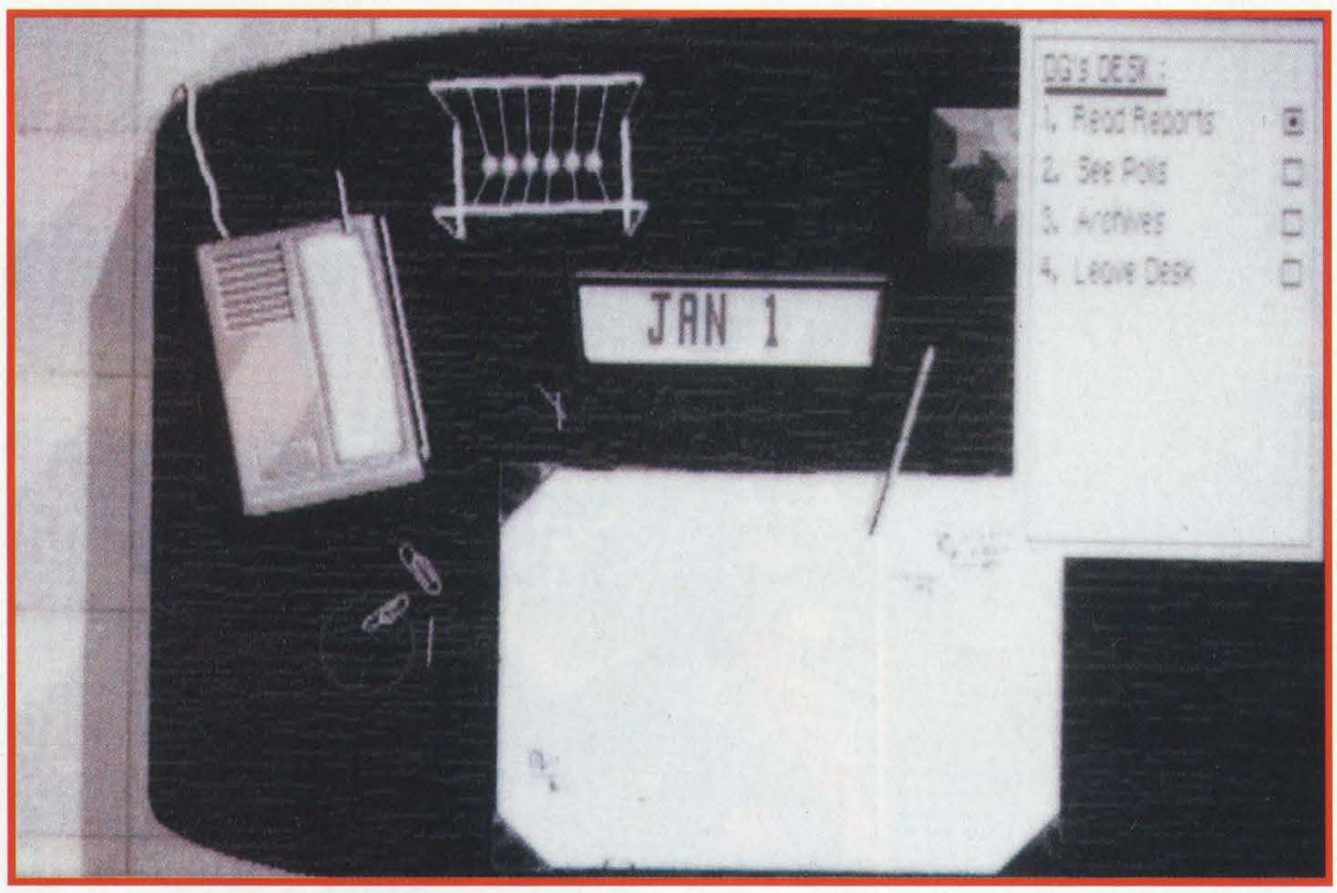
politiche più delicate e in particolare di quei groppuscoli anarchici da sempre in opposizione agli ideali governativi.
Suona bene fin qui, e infatti sono solo belle parole per descrivere un compito ingrato e spesso volentieri al di sopra delle legge. Si da il caso, infatti, che il vostro terminale vi possa mettere in contatto con una venti-

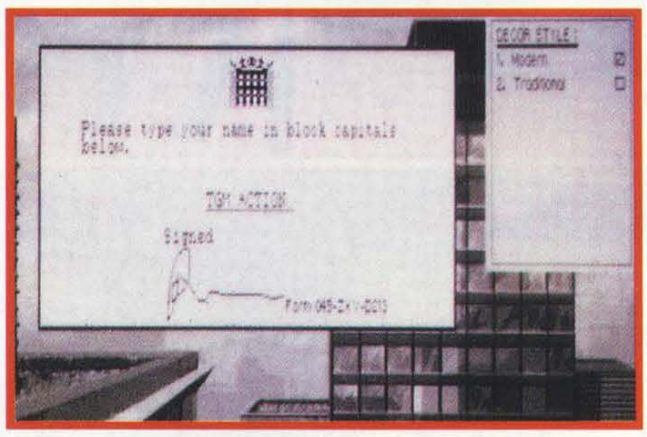
na di squadre di agenti segreti gentilmente forniti da Sua Eminenza il Primo Ministro in persona. I quali agenti segreti sono addestrati a compiere quasi ogni azione di investigazione compreso quelle parabelliche tipo eliminazione di individui nocivi alla "morale pubblica" o distruzione di sedi di gruppi che causi-



no troppo "disordine".
E qualora simili sistemi non fossero indicati, ecco giungere in vostra salvezza un consistente quantitativo di sterline purissime per "oliare gli ingranaggi" dell'opinione pubblica e salvare "qualcuno" da qualche scandalo.
Le virgolette sul "qualcuno" sono d'obbligo, perché la vostra carica di

direttore generale dipende direttamente dal P.M. al quale, in parole povere, dovrete salvare la sedia ogni volta che si avvicinano i giorni delle elezioni assicuradogli sempre la maggioranza dei voti (il vostro terminale vi dà le percentuali giorno dopo giorno). E questo significa, spesso volentieri, lavorare sporco.
Chiarirò tutto con un esempio: mettete che i verdi ambientalisti accusino il governo di offrire ai propri elettori la peggior acqua di tutta Europa e immaginatevi un pochino la faccia del Primo Ministro costretto a replicare a una simile accusa. E' qui che entrate in ballo voi: potete scegliere se radere al suolo la sede dei verdi, ucciderne il segretario, interrogralo, torturarlo o fregarvene di tutto. Trattasi comunque di soluzioni estreme attuabilissime ma che scatenerebbero l'ira del vostro datore di

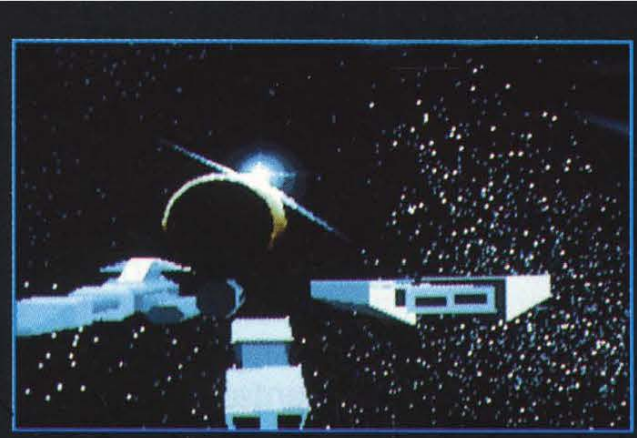




lavoro. In un caso del genere le soluzioni più indicate solo quelle di andare a investigare nella loro sede per scoprire qualcosa di compromettente o pedinare il capo degli ambientalilsti per cercare qualche vizietto per metterlo alla berlina.
Comunque il mezzo più sicuro è quello della "disinformazione": con qualche manciata di sterline si compra qualche giornalista di pochi scrupoli ed ecco che sul giornale del giorno dopo appare in prima pagina il seguente articolo: "Clamoroso: tre loschi figuri sicuramente affiliati agli ambientalisti rapinano in pieno giorno il monte di pietà". E poi potrete stare sicuri che i verdi non vi daranno più fastidio.
Detto questo potreste anche domandarvi: ma siamo poi sicuri di trovare tante teste calde che sparano a zero contro il governo? Le troverete, le troverete, e il Primo Ministro vi farà di tanto in tanto una testa così perché vuole voti. Ah, l'ambizione umana!
Chiudiamo la parentesi e passiamo ai discorsi tecnici. Trattasi ovviamente dell'ennesimo gioco simil manageriale dove stranamente non si usa il mouse ma i tasti di funzione per muoversi tra i pochi menu. In effetti non è che il programma nel suo insieme stupisca in complessità e nemmeno la grafica fa schizzare gli occhi fuori dalle orbite essendo in bianco e nero (anzi, in poche scale di grigio). Diciamo più che altro che è una discreta variazione sul tema "spionistico-governativo" e, fosse stato un po' più lungo (in fondo un livello dura solo tre settimane e un giorno dura mediamente un minuto) e più complesso, avrebbe anche potuto essere un prodotto di tutto rispetto. Così è solo un discreto passatempo.

G.B.

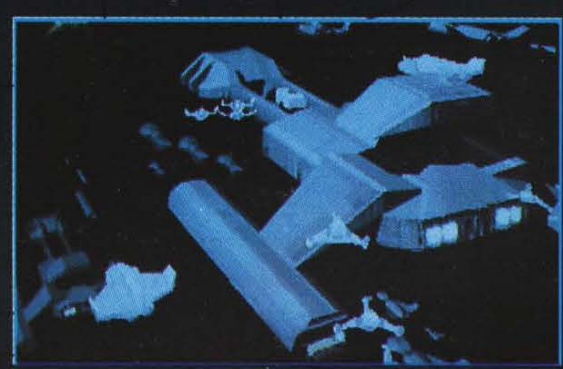
VALUTAZIONE GLOBALE



IL GIOCO È DIVISO IN DIECI MISSIONI AMBIENTATE NELLO SPAZIO O SULLA SUPERFICIE DI UN PIANETA. LA NAVETTA EPIC È IL RIVOLUZIONARIO CACCIA MONOPOSTO DELLA TUA FLOTTA. E FARE GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTERGALATTICI È IN ASSOLUTO LA PAROLA D'ORDINE.

AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO
TASTIERA O MOUSE

EPIC



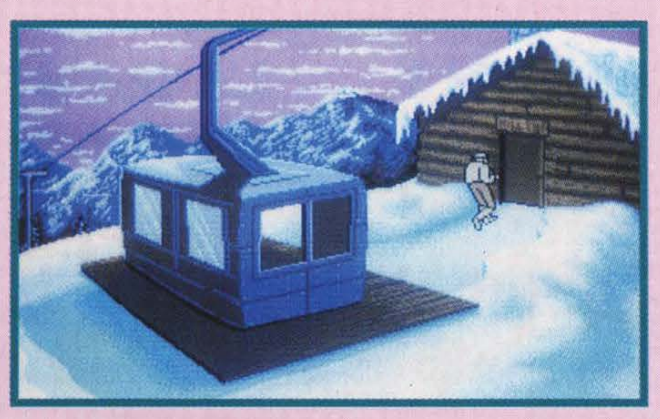
MANUALE IN ITALIANO

93% AMIGA
("TGM" MAGGIO)

ocean®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

GUY SPY
AND THE CRYSTAL OF ARMAGEDDON

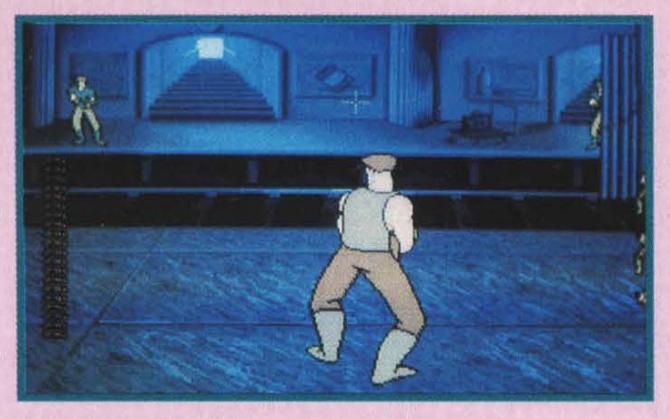


READY SOFT Lit. 69.900

Dopo le conversioni di Space Ace e Dragon's Lair la Ready Soft sfrutta la sua tecnica programmatoria per fare un gioco totalmente nuovo, in un incrocio fra i "finti" laser game e Wrath Of The Demon.

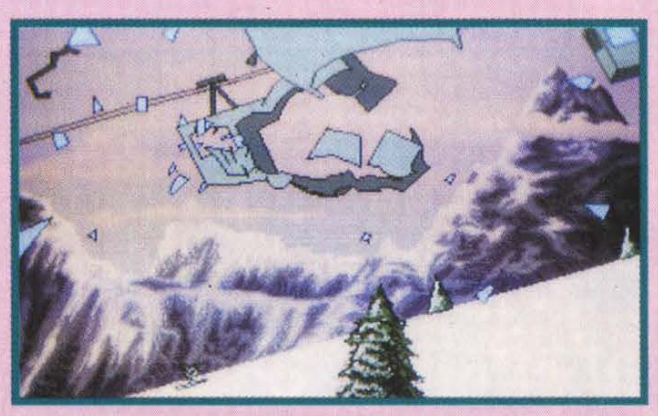
E' una storia lunga quella che precede l'avventura che giocherete con questo nuovo prodotto Ready Soft. Una storia di spionaggio, di sangue e di eroismo che vede implicato un certo Von Max, parente del nostro Max Reynaud, alle prese con la ricerca di cristalli magici capaci di dare energia a una macchina potentissima, grazie alla quale il nostro odiatissimo despota riucirà a divenire padrone del Mondo.
Una storia come tante dunque, anche per il fatto che alla fine dell'avventura il nostro eroe Guy Spy si porterà a... spasso una bella e bionda spia che ha rischiato la vita pur di sconfiggere il cattivone.
La tecnica di gioco, che nella versione Amiga si svolge su quattro dischetti, cambia di situazione in situazione, così che sarete più o meno costretti a leggervi ogni volta il manuale per capire come muovere il vostro personaggio e come compiere determinate azioni.
Ogni situazione è un vero e proprio cartone animato basato sulla splendida tecnica già vista in tutti i precedenti lavori Ready Soft, come Dragon's Lair e Space Ace: fondali sempre ben disegnati e personaggi che si muovono in modo molto fluido e cartoonistico, in modo tipicamente "disneyano". All'apparenza quindi un ottimo prodotto, soprattutto se aggiungete alla tecnica di animazione il fatto che potrete muovere il vostro eroe in base alle vostre scelte effettive, e non in base a movimenti e azioni già predeterminate, come avveniva invece nei classici rifacimenti dei Laser Game. Un ottimo prodotto, dicevo, che però manca di giocabilità, come forse era prevedibile. A un vostro movimento del joystick o della tastiera corrisponde una lenta risposta del vostro personaggio, e questo vi costringe a gestire la partita sempre un po' in anticipo rispetto a ciò che vedete. E' quindi molto difficile riuscire a vincere in situazioni dove all'improvviso dovete evitare qualcosa, perché ora che avete visto l'ostacolo da evitare e ora che il personaggio si muove nella direzione voluta, passa abbastanza tempo per... non evitare l'ostacolo.

Molto belle e ben realizzate sono invece le scene di intermezzo che introducono il nostro eroe nella sequenza di gioco successiva, accompagnate sempre da un'ottima colonna sonora, anche se forse un po' monotona.
All'inizio del gioco vi troverete nella stazione ferroviaria di Berlino, e lì dovrete uccidere gli scagnozzi di Von Max pronti a mitragliarvi dall'altra banchina. La difficoltà sta nel fatto che, ogni volta che sparate, il contraccolpo farà spostare il mirino allontanandolo dal bersaglio e rendendo vana la vostra infallibile mira.
Se riuscite ad avere la meglio in stazione prenderete automaticamente un treno che vi porterà in montagna. Da lì prenderete una funivia che, guarda caso, è infestata di altri scagnozzi di Von Max. Anche questa volta dovrete sparare, ma la tecnica di gioco è completamente diversa da quella precedente.
Se vi andrà bene anche sulla funivia allora, una volta scesi, vi imbatterete in una casettina che, nonostante le apparenze, si rivelerà essere l'abitazione di Olga, una scorbutica nonché ciccionissima signorina pronta a schiaffeggiarvi e spiaccicarvi contro il muro.
Non vi resta allora che scappare (anche perché con le donne le armi non si usano), prendere un paio di sci e scendere a valle. Ma ahimè, sulla pista che costeggia la seggiovia altri scagnozzi di Von Max vi tendono agguati lanciandovi delle bombe a mano. Ma voi sarete così abili di evitarli tutti (dopo essere morti almeno quattrocento volte) e arriverete così all'ingresso della piramide.
Nella piramide si nasconde un labirinto ricco di insidie che voi potrete evitare di volta in volta saltanto o rotolando per terra e, all'interno di questo, potrete inbattervi in una o tutte e tre queste situazioni: il combattimento con la mummia gigante, la sfida con il dio Ramah-Kai o la battaglia con le guardie arabe. Ognuna di queste sfide è completamente diversa dalle altre e vi assicuro che vincerle non sarà assolutamente



semplice (anche a livello easy).
Se comunque avrete la fortuna di riuscire a scappare dal labirinto, giungerete nel deserto dove, in un baretto costruito vicino a un'oasi, il vostro contatto vi darà un nuovo messaggio. Ed è proprio in quel momento che la cara ragazza verrà rapita e voi dovrete fare a pugni con i cattivoni di turno.
Sconfitti anche questi verrete come sempre paracadutati in Perù dove ad attendervi vicino al covo di Von Max ci sono degli indigeni equilibristi che si divertono a camminare in bilico sui tronchi. Voi dovrete fare altrettanto, ma sarete molto ostacolati dalle lance di questi simpaticoni. Se però avrete la meglio riuscirete ad avvicinarvi sempre di più al tempio e, muniti di arco e frecce, dovrete riuscire a sconfiggere nuovi indigeni.
Ce l'avete fatta (ma chi ve l'ha fatto fare?) e adesso non vi resta che entrare nel tempio e sconfiggere Von Max. Bell'idea! Ma non avete visto tutte quelle armi laser e quelle trappole? Ma siete impazziti? Tornate subito indietro!
E no! Un eroe non si arrende! E così fra saltelli a destra e a sinistra il nostro Guy Spy arriva faccia a faccia con Von Max, e per mezzo di una dura lotta riuscirà, forse, a sconfiggerlo. E' solo a questo punto che riuscirete a... portare a spasso la bella spia e, felici, avrete finito il gioco. Che stress la vita delle spie!

Stefano Gallarini

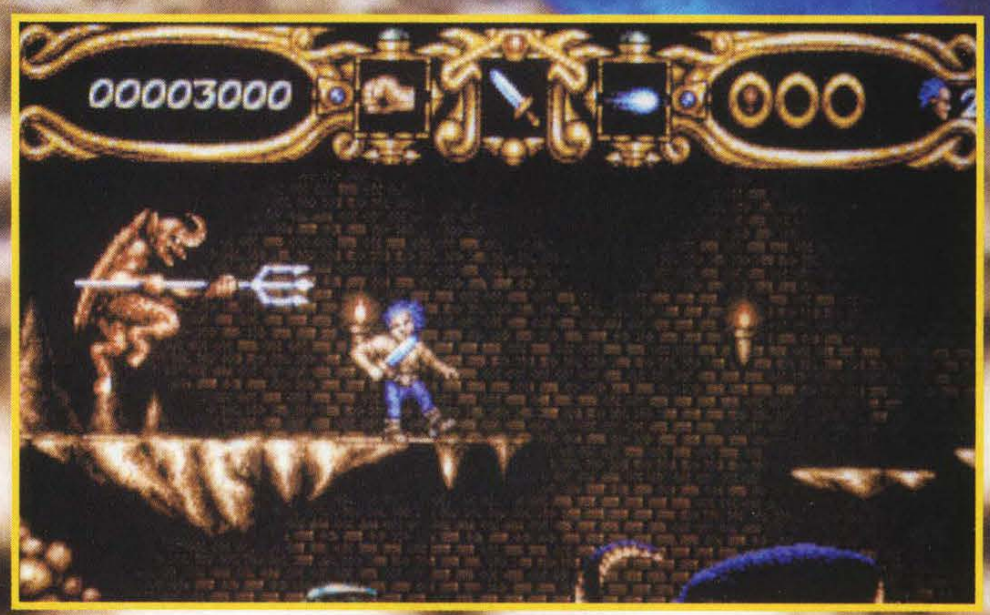


VALUTAZIONE GLOBALE

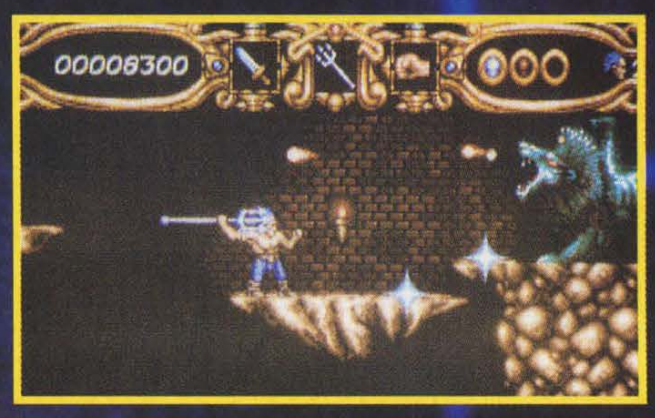
SYSTEM 3 Lit. 49.900

Dopo anni e anni di tentativi i baldi programmatori della System 3 saranno riusciti a tirare fuori dall'Amiga qualcosa che sia catalogabile come un prodotto decente oppure solo un mediocre gioco che non riesce ad attirare l'interesse di nessuno? Leggete la recensione e lo scoprirete!

Ricordo ancora quell'anno: faceva un freddo terribile e io ero in giro per Milano a cercare le ultime novità per il mio buon vecchio 64; ad un certo punto passai di fronte ad un Commodore Point e in vetrina vidi una confezione molto affascinante: la scatola di Myth, quale armonia di colori, il nero della confezione sapientemente accompagnato dagli affascinanti disegni dell'illustrazione; entrai immediatamente nel negozio ed esaminai la confezione e le schermate del gioco: decisamente bello!
Spesi gli ultimi risparmi e tornai a casa trepidante; una volta raggiunta la mia dimora accesi il fido 64 e caricai il gioco; dopo la prima partita l'adoravo, dopo la seconda l'ho riverito e dopo la terza l'ho messo in cassaforte e non l'ho mai più toccato (perché era troppo difficile probabilmente!).
Scherzi a parte ora mi trovo a farne la recensione per Amiga e la cosa non può che farmi piacere sebbene lo storyboard e alcuni piccoli dettagli siano stati cambiati.
La storia narra di un tipo dai capelli blu "nomato" Ankalagan che, insieme al suo popolo, conduce una sanguinosa guerra contro i romani che avevano precedentemente battuto il Liverpool (squadra del cuore di Ankalagan!) 2 a 0; dopo ore e ore di sanguinosi combattimenti i due eserciti si ritirarono per andare a casa a vedere il novantesimo minuto; il conduttore della suddetta trasmissione parlò molto male dei tifosi del Liverpool e Ankalagan, essendo un vero gentiluomo (avete presente KenShiro quando è incavolato marcio?), decise di imparare le arti magiche per vendicarsi dell'affronto subito da parte dei romani e del conduttore della suddetta trasmissione, per fare questo il nostro eroe si mise a studiare per diventare un grande e potente mago.
Dopo anni e anni di scuola Ankalagan poté affrontare la prova ultima che lo avrebbe consacrato come potente mago; pochi minuti dopo l'inizio della cerimonia i romani entrarono nel santuario e uccisero tutti tranne Ankalagan che, unico sopravvissuto, avrà il compito di vendicare il suo popolo.
Indovinate un po' a chi toccherà controllare Ankalagan? (ai primi dieci che risponderanno esattamente sarà inviata una gigantografia di Marco Auletta intento a frustare noi poveri redattori... Ahi, Ahi, No, Fermo Marco non lo faccio più...).
Dopo essere stato fustigato per due ore posso continuare la recensione; il gioco si presenta come un singolare misto tra un Arcade-Adventure e un platform-game impostando tutto lo



story-board (quello vero!) sulla Mitologia, i vostri nemici iniziali saranno i romani di Cesare e durante il gioco dovrete saper utilizzare al meglio tutte le armi e gli oggetti di cui entrerete in possesso.
I mondi mitologici presenti all'interno del gioco sono tre: quello Greco-Romano (come la lotta? NdMA), l'impero Nordico e quello Egiziano; ogni mondo è a sua volta diviso in tre livelli, ognuno con il suo bel mostrone che ne controlla l'uscita; alla fine del gioco vi dovrete confrontare con nientepopodimeno che Dameron (che non ho ben capito chi sia però a quanto mi hanno detto è un tipo che fa piuttosto male!).



Durante il gioco troverete degli oggetti che vi saranno utili, o meglio, fondamentali per portare a termine l'epica impresa (ad esempio lo scudo che vi proteggerà da una morte prematura, il tizzone ardente che vi servirà a liberare una gentil donzella accusata di stregoneria etc.).
Quelli della System 3 hanno cambiato le fattezze del protagonista e lo stile grafico dell'originaria versione per C64 (tra l'altro vincitrice di numerosi riconoscimenti a livello europeo!) per fornire al gioco un aspetto più da "console" che va tanto di moda di questi tempi.
Lo schermo è diviso in due parti: l'area in cui svolge il gioco che occupa la maggior parte del video e l'area di status che comprende le vite rimaste, l'energia disponibile (raffigurata come tanti cerchiolini che cambiano colore), i primi tre oggetti dell'inventario e il punteggio.
Mi è piaciuta molto l'idea del fumetto incluso nella confezione che, sebbene sia disegnato con uno stile un po' strano, fornisce molte indicazioni sugli enigmi del gioco (quindi se comprate la versione pirata e non riuscite ad andare avanti non lamentatevi con noi, vi avevamo avvertito!).
La giocabilità si mantiene su livelli medio-alti anche se all'inizio dovrete imparare a controllare bene il vostro personaggio, l'animazione di quest'ultimo è, a grandi linee, la stessa della versione 64 anche se, naturalmente, la grafica e il sonoro sono qualitativamente sfruttati meglio (soprattutto gli effetti campionati, vorrei sapere come hanno fatto quelli della System tre a campionare il suono di una spada che si conficca nelle carni di un soldato romano!).
Lo schema di gioco non è innovativo ma in compenso è realizzato più che ottimamente conferendo a tutto il gioco un qualcosa che spinge ad andare avanti anche di fronte agli enigmi più difficili.
Ho notato con molto piacere lo stile grafico che, indipendentemente dal numero di colori, dà un tono molto simpatico a tutto il gioco.
Unico neo di Myth è forse l'eccessiva difficoltà di alcuni livelli che potranno scoraggiare i meno esperti, se volete però un consiglio, non arrendetevi perché , sebbene questo gioco chieda molto tempo per essere portato a termine, con l'andare avanti nei livelli riuscirete a divertirvi come con pochi altri giochi.
In definitiva la System 3 è riuscita a realizzare un semi-capolavoro (il primo per questa software house, ex-mito dei tempi in cui il piccolo di casa Commodore spopolava sui monitor di tutto il mondo) che ha l'unico difetto di essere un po' troppo difficile per chi non mangia pane e joystick!

Stefano Petrullo

VALUTAZIONE GLOBALE

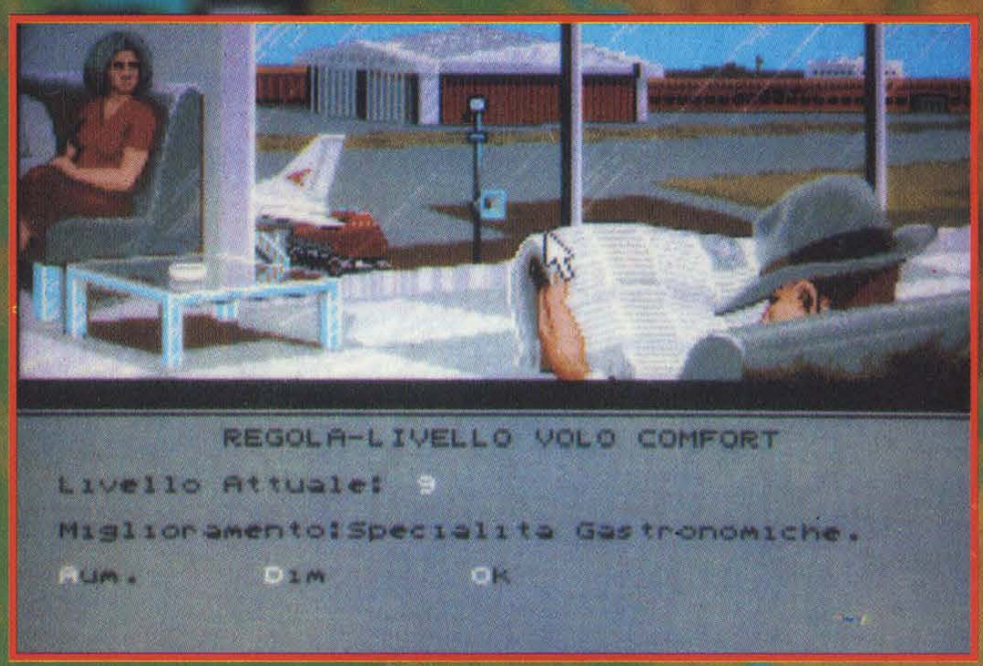
★★★★

AIR BUCKS

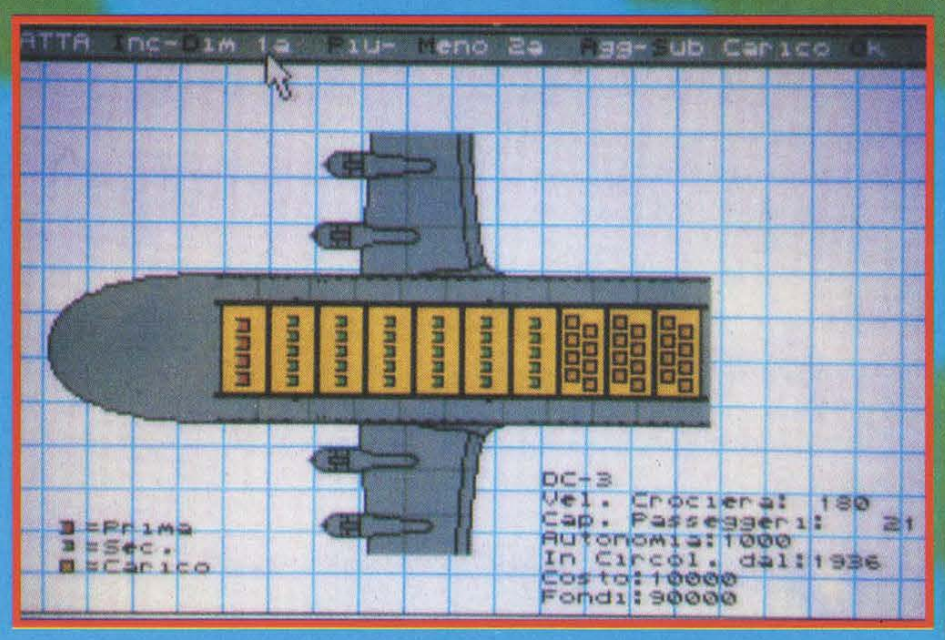
IMPRESSIONS

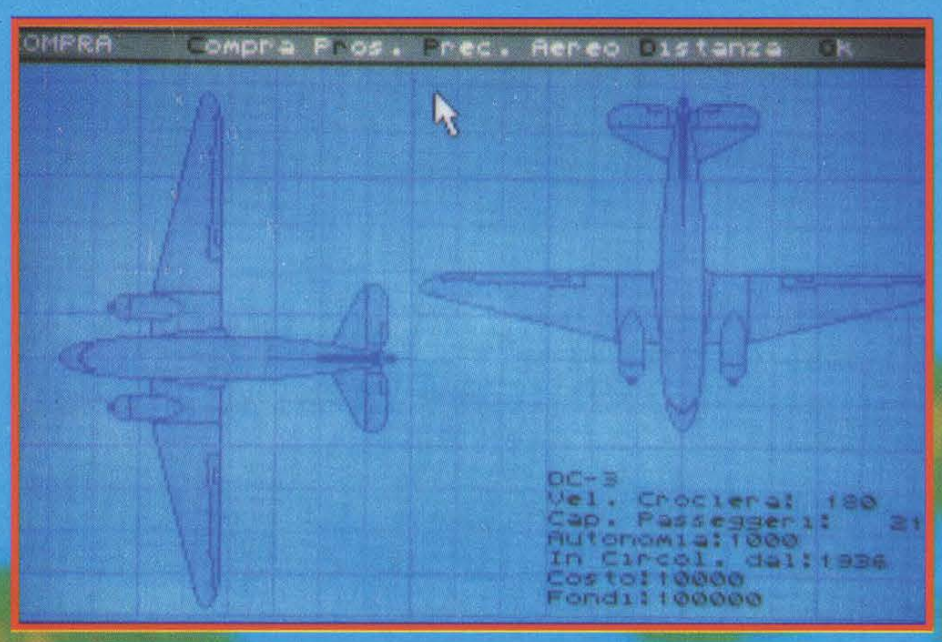
Che ne dite di un bel manageriale? Beh, dopo i sollazzi dell'estate dovreste avere il corpo rinfrancato e soprattutto la mente corroborata dalla sana aria di montagna o dallo iodio del mare, per cui dovreste essere pronti a tuffarvi in un bel gioco che placherà la vostra sete di potere e di danaro.

Dunque, il simulatore di divinità l'hanno già fatto, quello di sindaco pure, la megalomania e l'utopia sono già state prese in considerazione e soprattutto gli emuli di Berlusconi sono stati appagati da Mad TV.....ma allora che ci manca? Io direi che manca un bel manageriale di linea aerea! Bene, appena avete finito di coprirmi di insulti vorrei cercare di spiegarvi che gestire una linea aerea non è facile come sembra e soprattutto è molto più redditizio di quanto si possa immaginare. Vi siete calmati?.Allora partiamo subito con una piccola lezione di ludicologia aerea: gli aeroplani sono stati oggetti delle più disparate conversioni videogiocose, dal simulatore militare a quello civile ai manageriali di compagnie aeree (peraltro molto scarsi). Quello che manca è però un gioco adatto ai profani come ai più esperti, e soprattutto sia a chi vuole qualcosa di immediato che a chi preferisce digerirsi tonnellate di manuali e quintali di operazioni matematiche complesse. Questa mancanza è oggi sopperita da Air Bucks, un interessantissimo prodotto creato dalla Impressions, che, come recita il manuale, è continuamente "impegnata ad eccellere nei giochi strategici". La vostra carriera inizia nel 1946, a Miami, con un semplice e rozzo DC-3 ma con tanta voglia di fare soldi e la prima cosa da fare è prenotare gli aeroporti su cui far atterrare i vostri aerei, e soprattutto comprare una flotta decente. Di ogni rotta vi verrà mostrata la lunghezza e il guadagno, all'inizio ovviamente basso, per salire poi all'aumentare dei passeggeri. All'inizio ci sono pochi aerei tra cui scegliere e di ogni velivolo dovrete scegliere quanti posti destinare alla prima classe, quanti alla seconda, e quanto spazio sull'aereo lasciare al carico di merci, il prezzo del biglietto delle due classi e per il carico e naturalmente gli aeroporti su cui deve atterrare. Nella vostra corsa al successo e all'ammucchiamento di dané (come si dice - ma sicuramente non si scrive -qui a Milano) non sarete però soli, infatti altre tre società cercheranno di soffiarvi il maggior numero di passeggeri e gli scali più ambiti: infatti, su ogni aereoporto, potranno atterrare al massimo due compagnie, e ovviamente quelli più richiesti saranno i primi da aggiudicarsi. Certo per i primi due o tre anni non avrete abbastanza denaro (e soprattutto non avrete aerei abbastanza potenti) per potervi permettere voli transatlantici, ma con il



tlantici, ma con il passare degli anni accumulerete soldi e soprattutto nuovi velivoli che vi permetteranno di raggiungere i tanto agognati scali di Singapore, Honolulu e Londra. Ogni fine anno avrete poi una classifica in base alla vostra flotta, al giro d'affari ed al chilometraggio totale delle rotte, che vi permetterà di scoprire se siete più avanti voi o i vostri avversari. Man mano che il tempo passa avrete il piacere di scoprire che non sempre gli affari girano per il verso giusto, anche se ce la mettete tutta: infatti vi sono periodi "neri" in cui tutte le compagnie avranno dei problemi con la clientela, a causa della scarsità di passeggeri e inoltre il prezzo del biglietto potrebbe essere troppo alto rispetto alle disponibilità dei viaggiatori, il che vi costringerà a ridurre i prezzi. Insomma un po' tutto è stato incluso in questo ottimo gioco, infatti non mancano nemmeno elementi come la scheda degli aerei, schermate di intermezzo che vi avvisano della acquisizione di un nuovo aereoporto o della costruzione di un nuovo velivolo e naturalmente le canoniche opzioni di salvataggio. Ma cosa ha di così speciale questo Air Bucks? Prima di tutto il sistema di gioco, grazie al quale si può giocare fin da subito, senza nemmeno guardare il manuale (tra l'altro in italiano e molto ben fatto) e che comprende tutto ciò che si vorrebbe da un manageriale di questo tipo: grafici rappresentanti l'andamento dei vostri guadagni e quelli delle compagnie concorrenti; la possibilità di avere, semplicemente cliccando su una rotta, tutte le caratteristiche immaginabili come lunghezza, aerei che vi transitano e aeroporti toccati; una semplice gestione della configurazione di ogni aereo, per il quale potrete decidere, senza complessi aggiornamenti, il numero di posti per ogni classe e per il carico. Quando dico che si può tranquillamente evitare di leggere il manuale non intendo dire che questo è un gioco che solo un bambino avrebbe voglia di giocare, tant'è semplice: infatti, una volta presa confidenza, comincerete a stendere dettagliati schemi di nuove rotte da pianificare e nuove configurazioni degli aerei, tanto che quel gioco che sembrava così semplice si tramuterà in tonnellate di schede che vi prenderete la briga di compilare, per fare della vostra flotta la più richiesta. Anche il manuale è molto ben fatto e il realismo e l'accuratezza tecnica (sono presi in considerazione valori come l'inflazione di un dato anno e il logoramento dei velivoli) sono impressionanti, senza contare la longevità, che è a livelli stratosferici per un prodotto di questo genere. Quello che eleva Air Bucks un gradino sopra ad altri prodotti come ad esempio SimAnt, è il senso di completezza senza la solita tracotanza di opzioni. In AB non troverete nulla di superfluo, evitando così migliaia di prove con opzioni perfettamente inutili, ma troverete tutto, e dico tutto, ciò che vi può servire, naturalmente contornato da una veste grafica davvero gradevole. Insomma uno schiaffo morale a case molto più famose della Impressions, che ha lavorato molto professionalmente per darvi un gioco di cui non potrete pentirvi, una volta acquistato. Questa volta la canonica frase "Se vi piacciono i manageriali questo è quello che fa per voi, ma se li odiate...." non trova posto nella recensione, perché Air Bucks è un gioco veramente per tutti. Galattico!





Andrea Orchesi

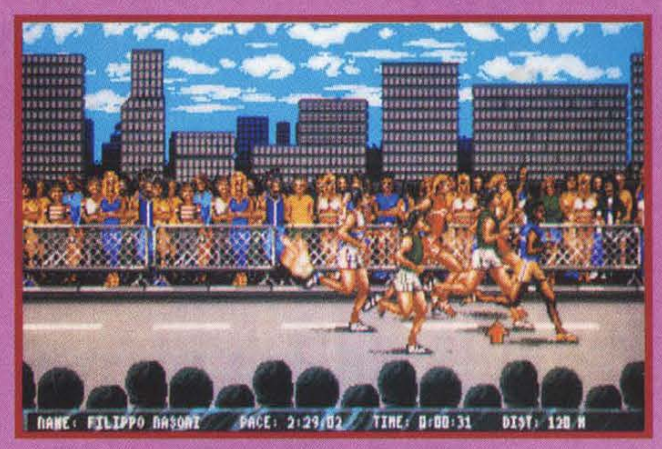
VALUTAZIONE GLOBALE

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

EMPIRE SIMUL. Lit. 59.900

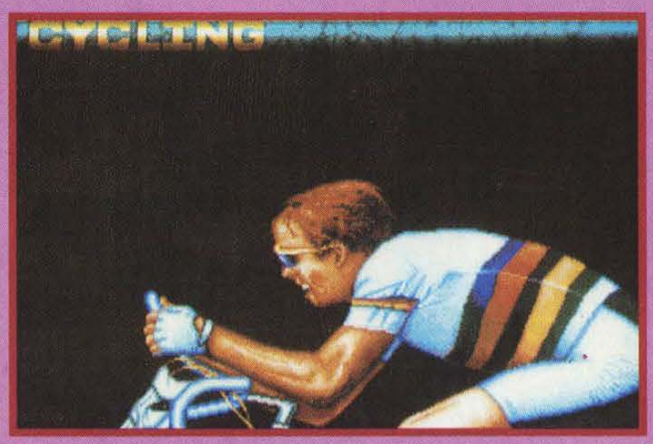
Un paio di numeri addietro avevamo recensito un demo giocabile, sezione dedicata al nuoto, ma fortunatamente gli altri eventi non si sono rivelati uguali al precedente. Se avevate scartato questo gioco basandovi sul primo sport simulato, vi consiglio di rivedere la vostra opinione, qualcosa di buono lo si può trovare nel nuovo programma targato Empire Simulation.

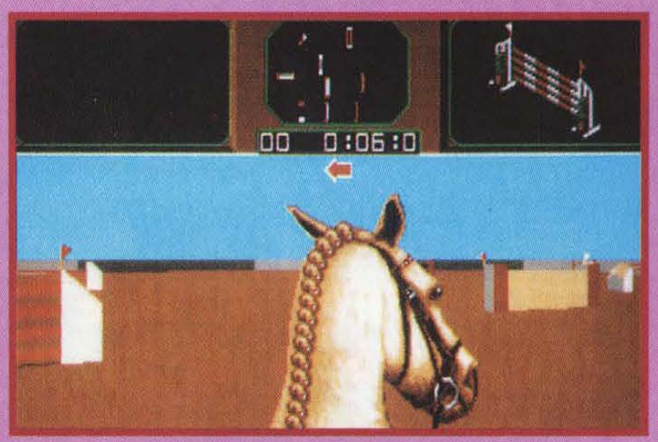
Qualche anno fa, più precisamente attorno all'inizio degli anni ottanta, in tutte le sale giochi d'Italia, i coin-op più gettonati riguardavano simulazioni sportive multieventi. I classici rumori di smanettamenti generali erano immancabili in ogni posto ove un videogioco era presente. Per riuscire a giocare a queste simulazioni era rigorosamente obbligatorio attendere almeno 2 ore in fila considerando la richiesta davvero incredibile (gli altri giochi non li si guardava nemmeno).
Attualmente la moda è davvero terminata ed i Summer Games non attirano più; il 1992 è stato però caratterizzato dalle Olimpiadi Spagnole e non potevano mancare alcune compilation dedicate all'evento dell'anno.
La Empire Simulation è stata la prima casa che ha lanciato una compilation dedicata, anche se non in modo esplicito, a questa manifestazione; International Sports Challenge ha radunato alcuni sports considerati "solo per pochi" come l'equitazione, chiamata dalla Empire volgarmente ippica, oppure la maratona, competizione davvero ardua da simulare.
E' possibile gareggiare in quattro giocatori ed è consigliabile, se volete partecipare alla totalità degli eventi, procurarsi numerose lattine di bevande varie ed una scorta di patatine formato famiglia.
L'intera simulazione è offuscata dalla prova della Maratona, come saprete lunga 42km. e 195m., gareggiata in tempo reale (avete capito bene, state pronti con i sali al traguardo). Non si può certo affermare che la realizzazione della corsa più famosa del mondo è negativa, bensì è troppo reale. Non si può passare due ore davanti al proprio Amiga attendendo solo alcune fasi emozionanti, come l'arrivo o qualche importante fuga nel corso della gara; solo gli appassionati più accaniti possono resistere senza resettare allo svolgimento di questo stressantissimo evento.
Se riuscirete a resistere fino al termine della Maratona, vi si presenterà l'occasione di fare un tuffo in piscina nella seconda specialità presente. Il trampolino sarà, è il caso di dirlo, la vostra rampa di lancio per il successo verso una medaglia difficoltosa da conquistare. E' curioso che i due avvenimenti meno interessanti sono anche i primi che vi si presenteranno in ordine cronologico nel vostro video. Davvero difficoltoso il metodo di controllo dell'atleta, già spiegato minuziosamente in un numero precedente di Action Amiga.
Finalmente arriva l'ora dell'equitazione, probabilmente per la prima volta simulata sull'Amiga; vostro compito è di completare un percorso nel minor tempo realizzabile, cercando di non incappare negli ostacoli i quali, causa gravose penalità, potrebbero aumentare sensibilmente il vostro tempo finale riducendo le vostre possibilità di vittoria. Grafica vettoriale, buon sonoro e innovazione come già accennato ai massimi livelli, non essendo presente nessun concorrente in questo campo, portano questa simulazione davvero in alto facendo dimenticare almeno in parte i precedenti eventi.
Il nuoto è il quarto sport nel quale dobbiamo cimentarci; possiamo scegliere la specialità più consona alle nostre caratteristiche, Stile Libero, Rana, Farfalla o Staffetta Mista. L'evento in questione si può inserire nella categoria dei "normali", cioè senza infamia e senza lode con grafica e giocabilità appena sufficienti.

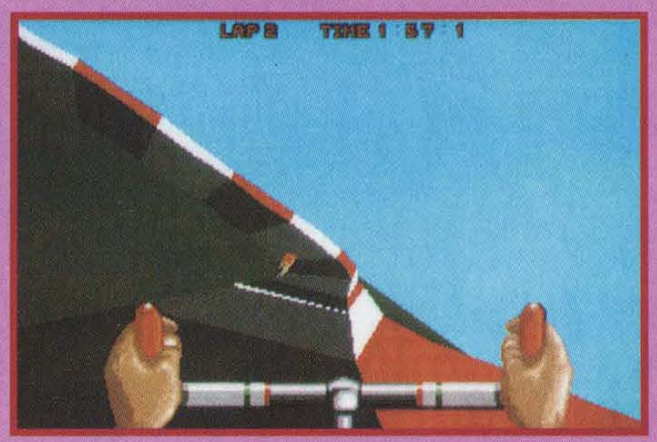


E' finalmente giunta l'ora del ciclismo su pista (a quando una simulazione del Tour de France o del Giro d'Italia): senza fallo questa è la più interessante sezione presente del gioco per grafica, ancora tridimensionale fluida ai massimi livelli, e giocabilità, super con possibilità di osservare il comportamento dell'avversario se si tratta di una gara "sprint" cercando di sorprenderlo con uno scatto improvviso senza poi farsi più raggiungere.
Ultima prova riguarda il tiro a segno. La nostra scelta cadrà questa volta sullo scenario ed il modulo di gioco; tiro al piattello, rapido o al bersaglio saranno le specialità presenti; grafica e giocabilità sono questa volta su livelli buoni.
Tirando le somme, International Sports Challenge è un prodotto di medio livello ed è consigliabile principalmente per veri appassionati di compilation multieventi; da sottolineare ancora una volta la grafica vettoriale utilizzata per i due eventi a mio avviso meglio simulati e cioè Ciclismo su pista ed Equitazione.

Massimiliano Pescatori







VALUTAZIONE GLOBALE

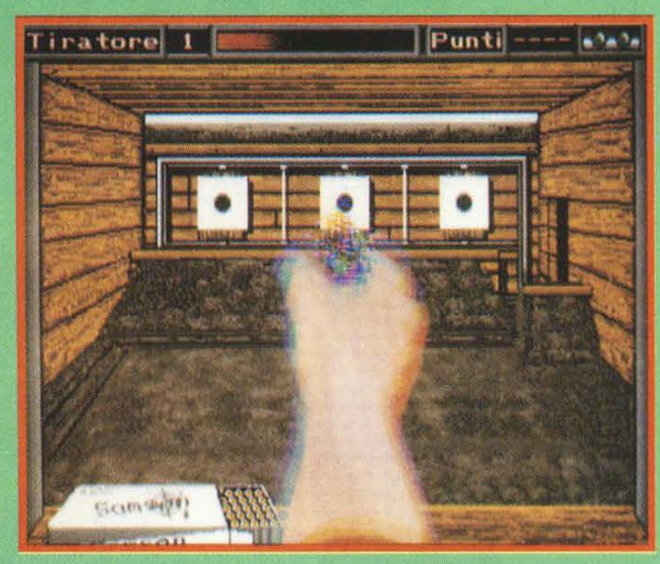
CAMPO DI FUOCO

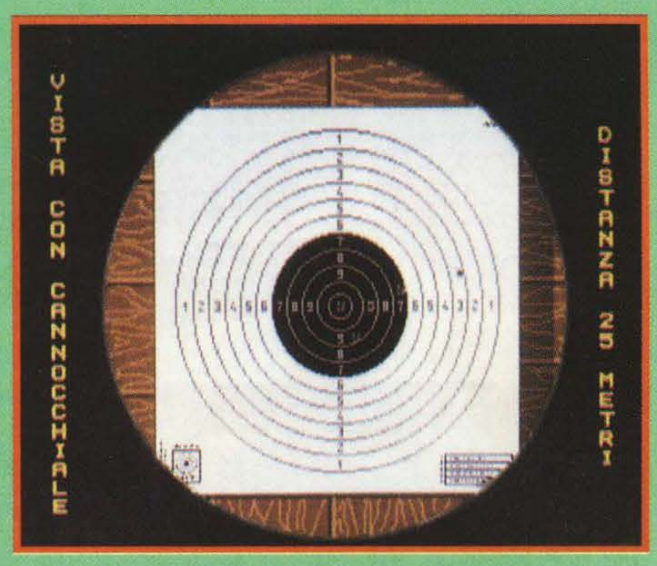
LINDASOFT

Pulite la vostra carabina: è tempo di spazzar via un po' di dannate rondini.

Purtroppo non è così. Questo gioco della Lindasoft altri non è che un simulatore di poligono di tiro. L'ebbrezza causata dall'urlo di dolore emesso da una rondine colpita in piena ala sinistra mentre precipita al suolo in attesa di spiattellarsi non è certo paragonabile a quella che suscita il rumore di una pallottola che si schianta contro il lastrone del bersaglio. Ma non si può aver tutto dalla vita, e quindi gli appassionati di tiro al bersaglio potranno divertirsi a lanciare in aria la confezione e sparargli.
Beh, scherzi a parte, Campo di Fuoco è un gioco per appassionati. Le tre discipline in cui si possono misurare i giocatori che partecipano contemporaneamente alla gara, massimo sei, sono ben implementate anche se decisamente semplicistiche. Non ci si aspetta dal giocatore alcuna particolare abilità o predisposizione in nessuna delle discipline (che sono: il tiro di precisione, il tiro sui bersagli mobili e il tiro sulle sagome in movimento) oltre quella di piazzare la pistola al posto giusto cercando di controbilanciare il tremore (a dir la verità il braccio controllato dal giocatore sembra affetto da morbo di Parkinson) che affligge il giocatore.

JH





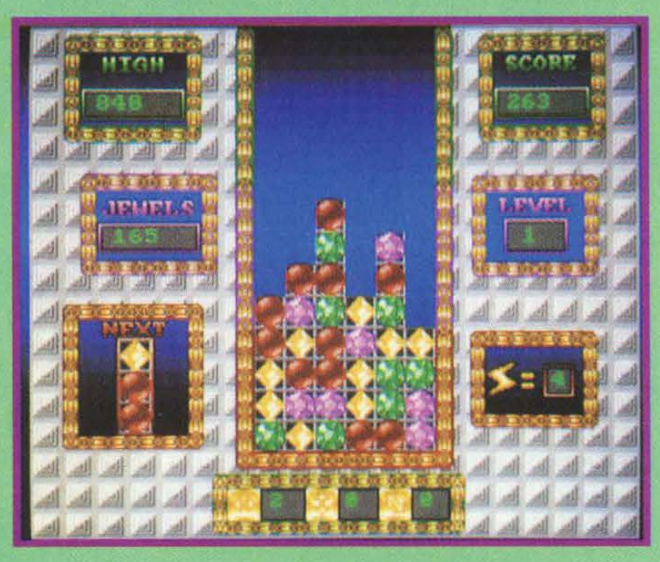
VALUTAZIONE GLOBALE

JEWELS

LINDASOFT

Cosa si riesce a fare con una divinità pacioccona e una moglie gelosa...

Iniziamo col dire che il gioco in questione è un clone, anzi è una copia, di Columns. Per quei tre disgraziati che non conoscessero né la versione Megadrive né quella arcade del gioco suddetto, dico solo che in Columns (o Jewels che dir si voglia) cadono dalla parte alta dello schermo dei gruppi di tre gioielli generalmente differenti tra loro che devono essere combinati in modo da formare file di almeno tre pietre preziose uguali sulla stessa linea (sia essa orizzontale, verticale o diagonale). Si hanno a disposizione anche degli "zapper", che altro non sono che delle speciali "pedine" che permettono di cancellare dallo schermo tutti i gioielli uguali al primo gioiello che toccano. Tecnicamente non è eccelso, ma bisogna ammettere che si lascia giocare piuttosto bene. Un giochino simpatico per i pomeriggi noiosi.
Ma adesso voglio parlarvi della trama che presenta Jewels sul retro della confezione e che si presenta in maniera piuttosto singolare.
Cito testualmente:
"Narra la Mitologia Classica che i destini degli uomini sono regolati dal volere degli Dei e che tutto ciò che accade sulla Terra è in fondo dettato dai capricci di Zeus"- e già a questo punto, un giocatore che conosce Columns si chiede cosa cavolo c'entri Zeus con un gioco del genere.
"Allora abbiamo immaginato in questo gioco di visualizzare i comandi di uno Zeus un po' pacioccone, sempre nei guai con la moglie Giunone, per via di certe sue amicizie con altre divinità femminili..."- a questo punto il giocatore di cui sopra inizia a pensare che chi ha scritto questo testo abbia visto tutt'altro gioco.
"Beh in questo momento così poco felice per la sua lucidità mentale -'e anche di quella dello scrittore' è il pensiero che sovviene spontaneo-, è ovvio aspettarsi che i suoi preziosi comandi (JEWELS)..."
-'Ecco dove voleva arrivare!!!' esclama sollevato il lettore preoccupato per le proprie capacità deduttive.
La storia continua, ma la morale la si deduce già a questo punto:
"Cosa non è costretta a inventare la gente per propinarci qualcosa di nuovo (e del cioccolato?- ndMA fatta da JH) in un videogioco."



VALUTAZIONE GLOBALE

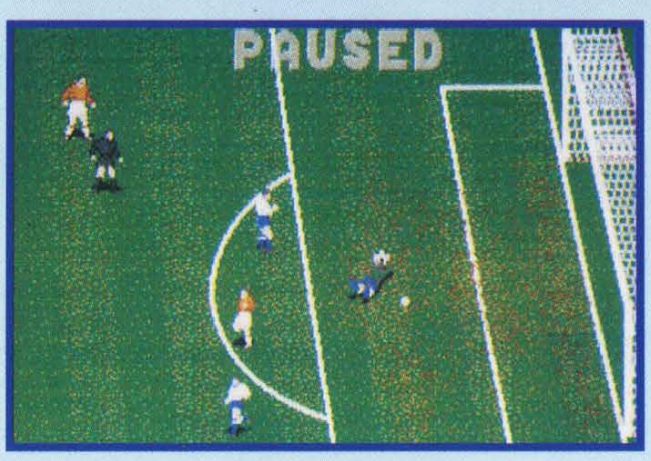
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

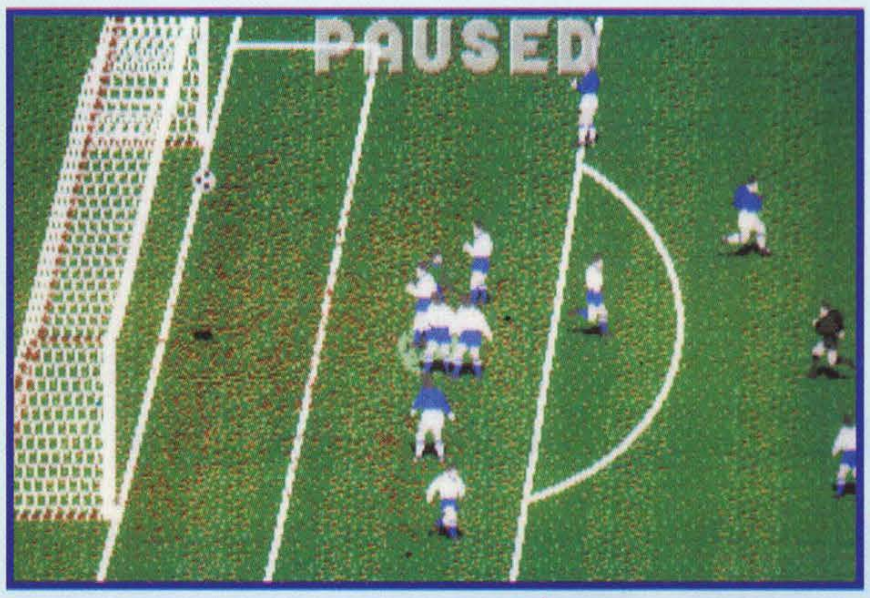
ELITE **Lit. 69.900**

"Ciao Marco, non è che per caso è arrivato il pacco della Leader?" "Si, a proposito ti piace Sensible Soccer?" "Mi vuoi far fare la recensione?" "No però in compenso c'è questo European Championship 92 che sembra mooooolto bello! (alla fine della frase il suddetto Marco sorride in un modo molto ambiguo)" "OK lo prendo".

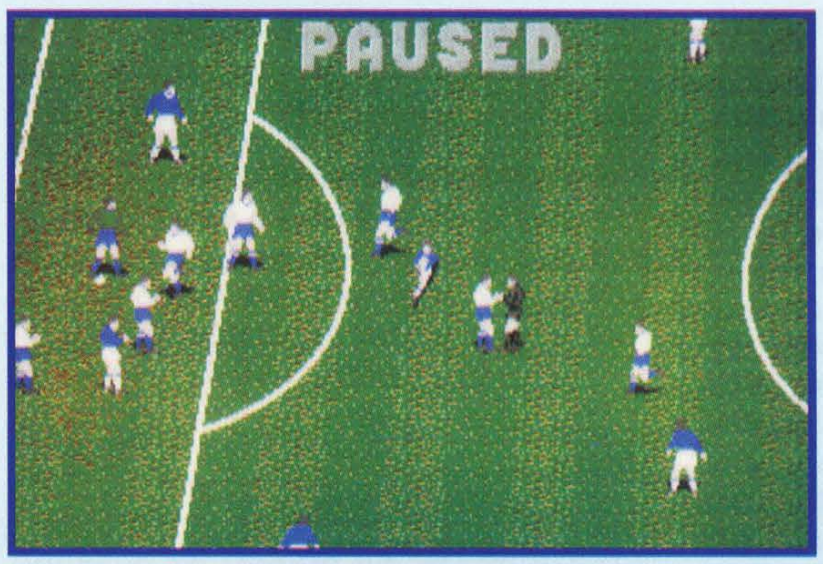
Detto fatto ho preso al volo la confezione e via verso casa a provare questo presunto concorrente di Sensible Soccer; sulla confezione leggo che per fare girare la presentazione (fornita su un dischetto a parte) serve almeno un Megabyte di memoria che deve essere necessariamente Fast(ebbene sì con la sola memoria Chip il programma non ne vuole sapere di partire, alla faccia dei possessori di Amiga 500 Plus e 600 che dovranno avere altri 512K di Fast Ram).

Il gioco vero e proprio funziona invece con soli 512K (e già questo mi ha lasciato più che perplesso); non mi preoccupo di questi problemi e inserisco il disco della presentazione all'interno del drive: Frull, Frull, Crash, Stomp, Stunk (rumore del drive che carica); dopo pochi secondi comincia una discreta musica completamente digitalizzata accompa-

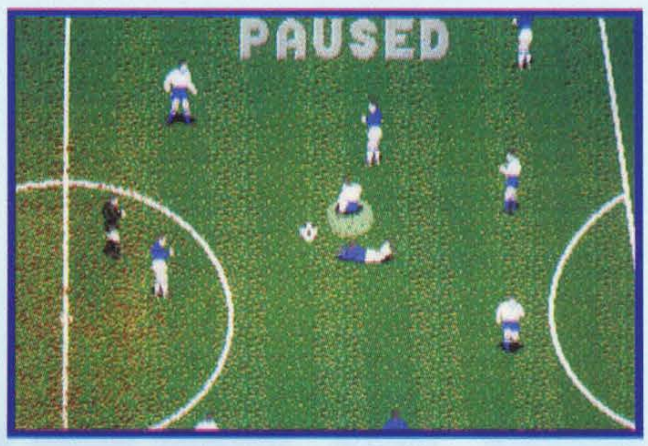




gnata da un animazione (che a occhio e croce sembra 320 per 200 a 16 colori) abbastanza carina.
Finita quest'ultima inserisco il disco del gioco e sul video appare una schermata realizzata in modo mediocre con le solite opzioni: gioca una partita, carica una partita, scegli i parametri speciali (che non sono altro che gli effetti sonori, le squadre, e amenità varie).
Una volta scelta la squadra (naturalmente l'ITALIA che, sebbene sia stata eliminata, è comunque presente all'interno del gioco) e la durata del match (che va dai cinque ai venti minuti) comincio la partita e, dopo la fine del primo tempo sono giunto alla seguente conclusione: dopo la moda di convertire i giochi da ST la Elite è riuscita a lanciare un nuovo metodo di conversione, quella diretta da IBM PC; ebbene si, lasciando da parte la presentazione realizzata in maniera discreta il gioco vero e proprio gode di sonoro completamente digitalizzato (sai che fatica, è anche realizzato male ed è ripetitivo), la grafica è "mimetica" (nel senso che spesso e volentieri i giocatori spariscono per qualche arcano motivo; se non ci credete provate a giocare col Belgio e vedrete il portiere che appare e scompare a causa della sua maglietta che ha gli stessi colori del campo) e colorata male, il campo di gioco è costellato da macchie marroni di dubbia provenienza e lo scrolling fa venire gli occhi pallati dopo soli cinque minuti di gioco.
Avendo precedentemente visionato il demo della versione PC ho potuto appurare che, per quanto riguarda la realizzazione tecnica, la versione Amiga è pressoché identica. E il resto?
Riguardo la giocabilità l'unica espressione che mi viene in mente è... censurabile (è l'espressione ad essere censurabile, non la giocabilità - non che poi faccia molta differenza...); quando rubate la palla a un giocatore quest'ultimo vola 110 volte su 100 per terra indipendentemente se lo falciate o no e ci rimane per un tempo indeterminato che varia dai due ai dieci secondi creando non poco fastidio.
Come conseguenza di queste azioni, spesso e volentieri sarete chiamati a partecipare ai famosissimi calci di punizione, che possono essere tirati in ben due modi: verso destra o verso sinistra.
Come se non bastassero tutti questi difetti c'è da dire che il programma è costellato di bug; dovete sapere che i giocatori possono effettuare colpi



di testa, sforbiciate, tiri lunghi e passaggi ma per i programmatori controllare le routine che dovevano gestire i succitati tiri era troppo un problema (forse di tempo!) e allora vi capiterà di cercare di rubare la palla a un avversario colpendola di testa - con l'unico problema rappresentato dal fatto che l'oggetto in questione si trova a terra e non per aria; le dimensioni del campo sono quanto di più sproporzionato ci possa essere con delle porte immense collocate agli estremi di una campo piccolissimo, la visuale del gioco è laterale e abbastanza disorientante, infine i giocatori si muovono come degli autentici beoti, compreso il portiere che si tuffa persino quando la palla è immobile ai suoi piedi.



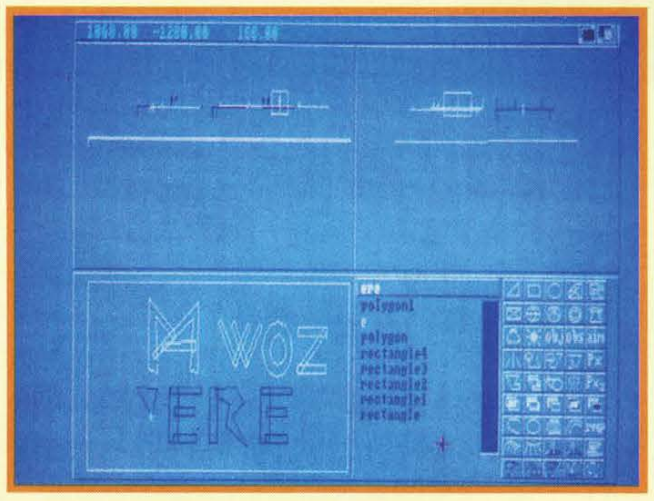
Il libretto delle istruzioni è l'ultima cosa che mi rimane da commentare: è dello stesso calibro del gioco ed è quanto di più sgrammaticato possa esistere sulla faccia della terra (ebbene sì, perfino di più delle mie recensioni prima di essere corrette!); un'altra cosa che mi ha fatto andare in bestia (oltre al pressoché totale inutilizzo del Blitter) sono stati i messaggi presenti all'interno del manuale d'istruzioni (cito testuali parole): "il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità", ma stiamo scherzando? Lasciamo perdere, và...
I programmatori hanno perfino avuto la faccia tosta di aggiungere i loro nomi sulla confezione (cito di nuovo le testuali parole): Programmato dai più capaci ingegneri (se lo facevano fare a un geometra era meglio) della Cygnus Software Engineering Limited (la lunghezza del nome è inversamente proporzionale alla competenza dei programmatori).
Essendo il gioco una conversione di un famosissimo arcade "World Cup 1990" (almeno questo è quanto sostengono alla Elite!) non è presente nessun tipo di decisione manageriale che decreta questo gioco come un fallimento semi-totale, appetibile solo a pochi soggetti alienati e decisamente inferiore alla media dei giochi scarsi.

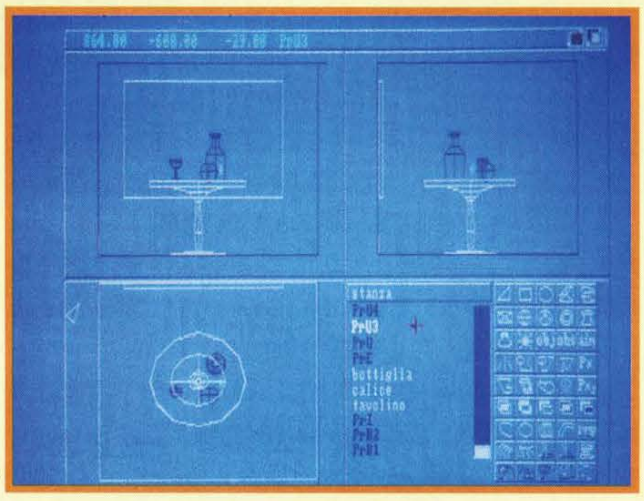
Stefano Petrullo

VALUTAZIONE GLOBALE

REAL 3D

Due mesi fa vi abbiamo stuzzicato con una veloce carrellata di immagini in ray tracing per lo più prodotte da Amiga - ma che ne direste di mettervi "in proprio" per produrre cose simili?


1

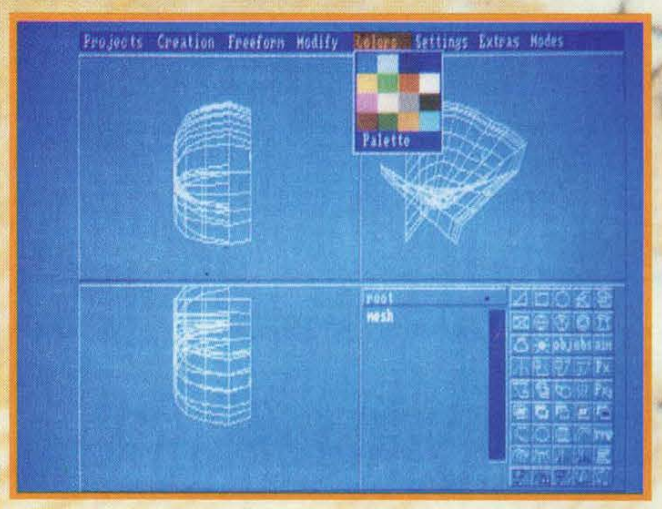

2

Ed ecco spuntare una serie di facce incuriosite (beh, in questo momento a dire il vero sono da solo davanti a un Macintosh, ma fare questo lavoro sviluppa una notevole fantasia). Ma che ne direste di una veloce sommatoria sul "che cos'è il ray tracing"? Non avrete definizioni precise e/o scientifiche (per lo meno, da me no di certo) ma vi posso dire questo: il ray tracing è un tipo di visualizzazione grafica ottenuta seguendo modelli matematici degli oggetti che tengono conto del comportamento della luce in determinate situazioni. E' così possibile visualizzare efficienti simulazioni degli effetti di riflessione, rifrazione e trasparenza & amenità varie grazie a una serie di complesse formule che di solito portano via una barca di tempo per essere calcolate.

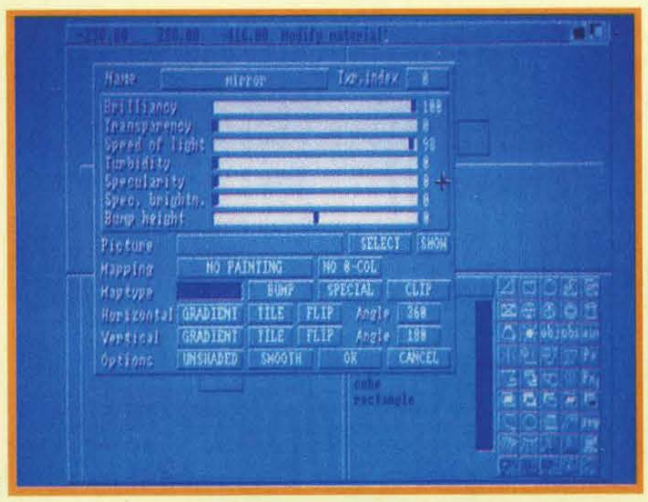
L'oggetto di questo articolo, ovvero il Real 3D, è un programma che permette lo sfruttamento di tutto questo ammasso informe di numeri senza un'eccessivo sforzo da parte dell'utente, che in questo caso può tranquillamente essere un neofita (come lo è in effetti il sottoscritto) con nulle o limitate conoscenze in merito - tutto quello che è necessario per imparare ad utilizzarlo e sfruttarlo a dovere è un po' di buona volontà, fantasia e soprattutto pazienza.

Ordunque, dove eravamo rimasti? Ah, si: appena caricato, il Real 3D si presenta con una schermata divisa in quattro settori: tre di questi sono occupati dalle "vedute" (superiore, frontale e laterale) sulle quali vengono visualizzati gli oggetti creati mentre il quarto è un rapido pannello di controllo contenente le funzioni di maggior uso, ovvero tutte le opzioni di creazione per gli oggetti (si possono creare piani triangolari, rettangolari, circolari, irregolari, parallelopipedi, sfere, piramidi, prismi, coni e tronchi di, proiezioni di piani irregolari e altre cosucce varie davvero complesse da spiegare), le operazioni logiche (AND, EOR, AND NOT e robetta varia - incredibilmente complesse da descrivere per una povera mente limitata come me ma davvero elementari), la creazione di alcuni oggetti davvero bizzarri che non starò a spiegarvi perché... beh, sarebbe troppo lungo e infine quelle per la selezione dei singoli punti. Immediatamente a sinistra troviamo la "directory" degli oggetti: in Real 3D infatti viene adottato lo stesso metodo gestionale dei maggiori programmi di rendering sviluppati per macchinette da centinaia di milioni - con questo metodo insiemistico è possibile selezionare in qualsiasi momento un qualsiasi oggetto anche se non è visualizzato sullo schermo

7



3



4

- sempre che sia stato prima creato! Inutile dire che è un metodo comodissimo e permette di selezionare e modificare interi gruppi di oggetti con un semplice clic in maniera veloce e intuitiva.
Trasformate che sono le vostre idee in oggetti concreti, non resta che "smanacciarli": tramite relativo menu o "scorciatoie" attivabili con la pressione di un singolo tasto (piuttosto che con combinazioni tipo 'alt-shift-amiga-ctrl-s per salvare") è possibile muovere, ruotare, ridimensionare, espandere in una direzione, "stirare", invertire e così via, inoltre è possibile selezionare i singoli punti degli oggetti e muoverli a piacere (un bel miglioramento dalla precedente versione) cosicché potrete creare praticamente qualsiasi forma. A questo punto, dovete decidere i vari "attributi" di queste benedette forme: se sono visibili o meno, gli attributi e addirittura la composizione: potrete scegliere tra alcuni preset davvero interessanti come vetro, specchio, marmo, legno e così via - questi ultimi due utilizzano delle schermate IFF che vengono letteralmente spalmate sugli oggetti per dare l'illusione del materiale scelto - senza contare l'opzione "bumpmap" che permette di creare superfici in rilievo irregolari per simulare, per fare un esempio classico, la buccia di un'arancia.
Immesse tutte le vostre scelte, è tempo di scegliere l'inquadratura: è possibile farlo dall'editor principale inserendo la posizione dell'osservatore e del punto in cui osservare come due comunissimi oggetti, ma per una regolazione più "fine" dell'immagine è meglio passare alla rappresentazione in wireframe (fil di ferro) della scena tramite apposita opzione (e guardatevi la foto, và!). Qui potrete regolare la posizione dell'osservatore, l'eventuale zoom e controllare i singoli frame di un animazione - ma di questo parleremo più avanti.
A questo punto, non resta che selezionare l'opzione Solid: in questo modo accederete alla schermata di controllo delle varie opzioni di rendering: potrete scegliere la grandezza dei pixel (utile per velocizzare il lavoro e per avere un idea del risultato finale), la risoluzione dell'immagine, il colore di sfondo, il colore della luce "normale", il frame dell'animazione da calcolare e il tipo di rendering: Fast, ovvero senza tenere conto dei materiali e con solo una luce posta in corrispondenza con l'osservatore, Lampless, con tutti i materiali ma con solo una luce, Shadowless, ovvero senza alcuna ombra, Outline (inutile e dispendioso) e Normal, che vi calcola tutto, materiali, luci e così via.
Ma non è finita qui: è possibile scegliere se calcolare un solo frame o tutta l'animazione, se regolare automaticamente l'illuminazione in modo da non provocare l'effetto "sovraesposizione", se usare o meno l'interlacciamento, l'overscan o l'alta risoluzione (selezionando così solo sedici sfumature di grigio), se effettuare le retinature o calcolare l'immagine a 24 bit. E le animazioni?
Orbene, le animazioni vengono controllate da un singolo menu che permette di ruotare oggetti, spostarli, farli orbitare e così via - ovvero nulla di eccezionale. Nella schermata Wireframe e in quella Solid poi è possibile selezionare uno solo di questi frame per lavorarci sopra, con tutti gli annessi e connessi. Insomma, Real 3D - nonostante la mia spiegazione confusionaria - è il programma più semplice di questo genere ed è adattissimo a chi non ha mai provato a cimentarsi in esperienze del genere, inoltre è adattissimo a chi non ha ancora deciso di liberarsi del suo vecchio Sculpt 4D.

Marco Auletta

5

1. L'editor principale di Real 3D - notate il pannello di controllo e soprattutto l'incredibile modestia dell'autore della foto.

2. Bella composizione, eh?

3. Se qualcuno riesce a capire cosa diavolo è il soggetto della foto vince una bambola con i baffi.

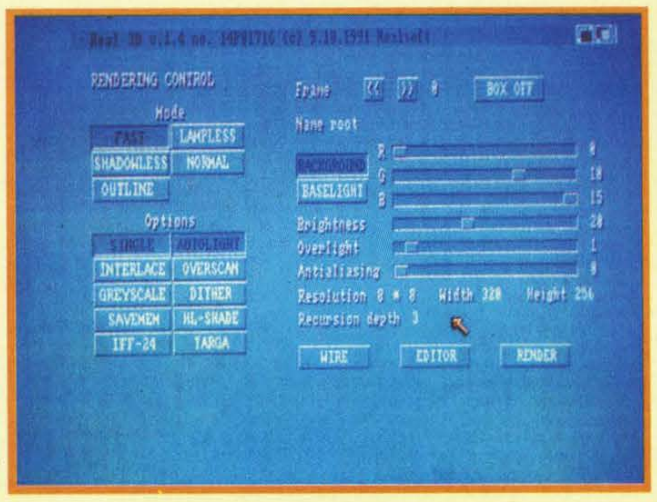
4. L'editor dei materiali di Real 3D. Sono visibili i vari selettori per l trasparenza, la riflessione e così via - lasciateli perdere se non sapete quello che state facendo o vi ritroverete con tutti gli oggetti invisibili o quasi (esperienza personale).

5. Ecco a voi, la preview di come sarebbe dovuta venire la renderizzazione se solo non avessimo dimenticato di settare alcuni parametri. Il risultato ve lo risparmiamo...

6. Da qui potrete controllare il metodo di renderizzazione, il colore della luce, dello sfondo, la quantità di rifrazioni e così via.

7. Un'immagine dimostrativa di Real 3D. L'effetto del legno è reso grazie a un vero e proprio disegno avviluppato intorno alla chitarra. I nottolini sono di vetro - belli, eh?

8. Altra immagine dimostrativa, questa volta sviluppata a sedici sfumature di grigio in alta risoluzione. L'arancia è un tipico esempio di utilizzazione (giusta) delle bumpmap, la simil-teiera di rame pure e il tavolino è fatto di classicissimo marmo.



6

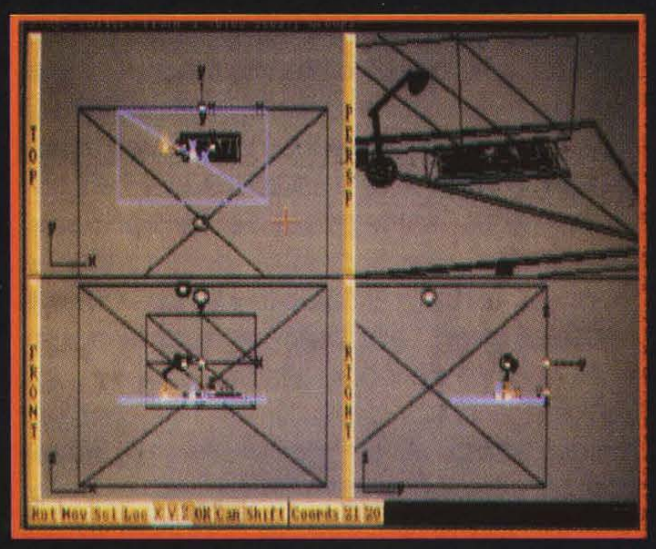
8

E se non avete nemmeno la minima idea di che cosa possa essere il ray-tracing, andate a leggervi l'articolo sul Real 3D - non ne saprete molto di più ma almeno avrete passato un po' il tempo.

Ciò che hanno sempre caratterizzato le produzioni in ray-tracing per i sistemi casalinghi sono i lunghissimi tempi di calcolo richiesti per lo sviluppo delle immagini. Beh, il programma in questione rappresenta la quint'essenza della lentezza - o quasi. Ma andiamo con ordine e illustriamo il programma nella sua interezza premettendo che "IMAGINE 2.0" è suddiviso in numerosi editor, ognuno con la propria funzione.

Appena finito il caricamento, ci si ritrova faccia a faccia con un puntatore, controllato dal mouse, perso in una schermata quasi completamente vuota (se si eccettua un enorme logo marroncino che troneggia in mezzo allo schermo). Questo è il PROJECT EDITOR e basta indicare al programma se si voglia iniziare un nuovo progetto o modificarne uno "vecchio" per assistere al pieno sviluppo delle sue potenzialità. In realtà, essendo il primo editor che si incontra, non è che ci sia troppo da fare. Vi si trovano i requester che permettono di decidere il formato dell'immagine (modo grafico, ampiezza, eventuale utilizzo di scheda grafica a 24 bit e metodo di renderizzazione) e l'editor relativo allo sviluppo e al montaggio delle animazioni. Tutta roba inutile se non avete già visitato almeno un paio degli altri editor che sono: il "detail editor", il "form editor", il "cycle editor" , l'"action editor" e lo "stage editor".

Il DETAIL EDITOR è l'editor centrale di Imagine. Sebbene il nome possa trarre in inganno, in questo editor si può creare un oggetto estremamente complesso partendo dal nulla. La flessibilità è la sua forza. Ci sono opzioni che permettono di creare linee, punti isolati, curve, e poi altre che vi permettono di ruotarli, "estruderli" (ovvero dare spessore a forme piane), muoverli e contorcerli. Una volta strapazzato per bene l'oggetto che state creando, potete passare alla

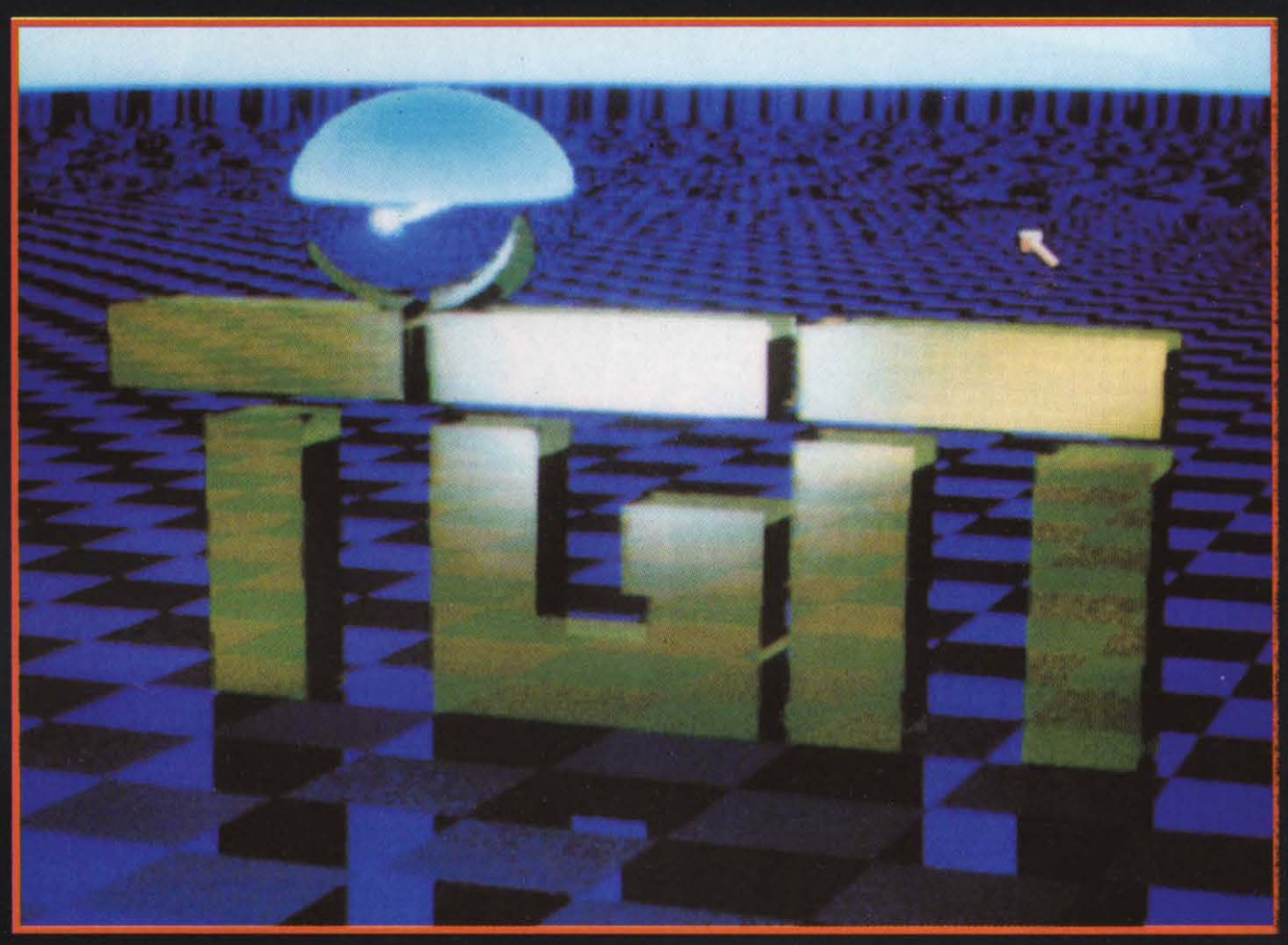


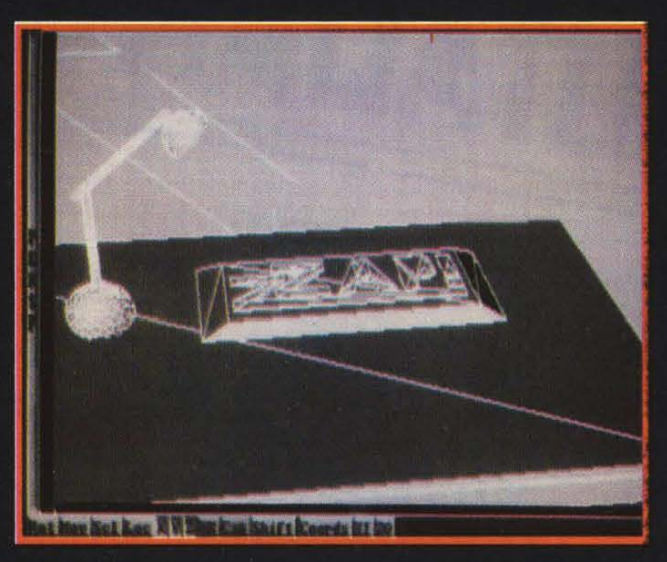
definizione del materiale di cui dovrà essere composto. Nel requester "attributes", infatti, troverete una serie di slider (barre di scorrimento, come le chiama Marco; potenziometri, come li chiama Stefano; cosini quadrati che scivolano su e giù, come li chiamo io) che vi permettono di scegliere il colore, la risposta alla luce, l'indice di riflessione e quello di rifrazione, la durezza e la ruvidità dell'oggetto appena creato, oltre alla possibilità di applicare al suddetto tutta una serie di effetti particolari quali l'effetto legno, l'effetto a "buccia d'arancia" o la famigerata parvenza a scacchi. Un altro editor dedicato alla costruzione di oggetti è il FORM EDITOR. Bisogna innanzitutto dire che quest'ultimi due editor sono sì entrambi dedicati alla creazione degli oggetti, ma ognuno si occupa di un tipo di oggetti differente. Mentre con il DETAIL EDITOR si riesce a creare semplicemente qualsiasi forma complessa ma dotata di una qualche linearità, come ad esempio bottiglie, bicchieri, tavoli, lampade, razzi e così via, il FORM EDITOR è ideato appositamente per la creazione di forme estremamente irregolari quale può risultare quella di un asteroide o quella di un volto umano.

Le opzioni disponibili sono anche in questo editor tantissime, ma spiccano per la loro esclusività (nel senso che si trovano solo in questo editor) tutte quelle che permettono di mantenere una simmetria definibile dall'utente nell'oggetto in creazione (è più o meno come dire che basta definire le caratteristiche di mezza faccia per avere l'altra metà già pronta).

Finora avete a disposizione tutto quel che può servire per creare delle immagini statiche, quasi tutto a dir la verità, ma non potete certo fermarvi alle immagini statiche quando è possibile effettuare delle animazioni, vero?

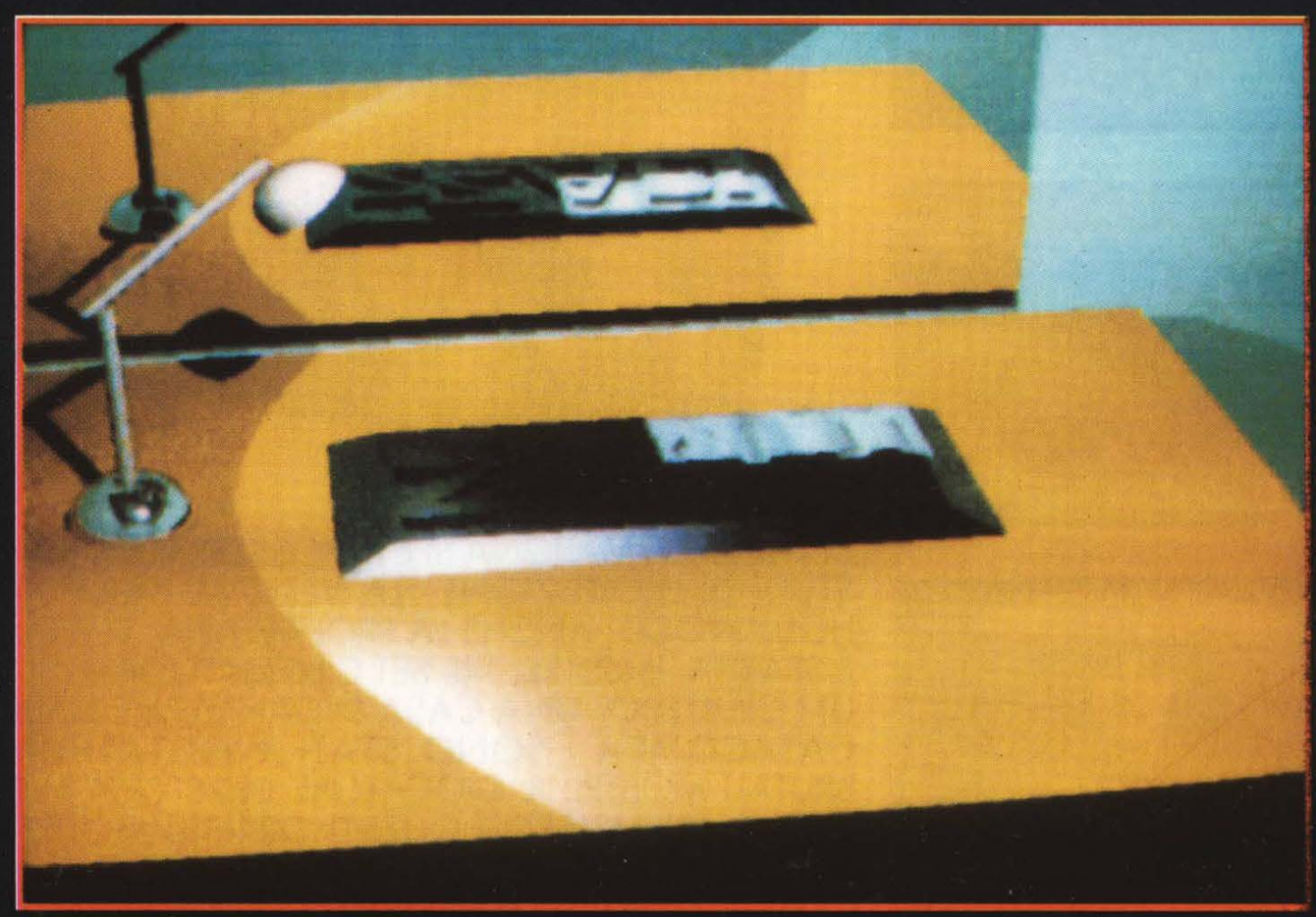
A questo scopo è stato inserito il CYCLE EDITOR, un editor tanto potente quanto semplice da usare. Chiariamo che questo editor è stato studiato espressamente per realizzare animazioni complesse, quindi non perdete tempo qui dentro a cercare di animare un banalissimo logo rotante. In questo editor si devono definire dei "fotogrammi chiave" tramite una schematica rappresentazione dell'orientamento e della dimensione degli elementi che compongono l'oggetto che si intende realizzare, e poi il computer calcolerà per voi i fotogrammi che devono essere intercalati tra i fotogrammi chiave per rendere fluida l'animazione. Poche opzioni, poca fatica, ma grandi risultati.





Altro editor indispensabile alla creazione di una scena è lo STAGE EDITOR.

Interamente dedicato alla gestione degli oggetti già pronti nello spazio, grazie a questo editor potrete dimostrare la vostra abilità da regista dovendo destreggiarvi con telecamere, posizionamento degli oggetti e fonti di luce. Molto utile in questo editor si dimostra la finestrella in alto a destra dello schermo che vi mostra in tempo reale (in grafica vettoriale a fil di ferro o solida) la scena che state costruendo.



Lo ACTION EDITOR, è un editor complementare allo STAGE EDITOR di cui sopra. Si possono gestire gli effetti visivi da dare agli oggetti e le fonti di luce nella loro interezza oltre al posizionamento e all'orientamento dei suddetti. Molto interessanti e altrettanto importanti sono le opzioni presenti nella voce "globals" di questo editor.

Terminata la breve descrizione di tutti gli editor che si trovano nel programma, non rimane che spendere qualche riga per esternarvi le mie impressioni personali su questo gran bel pezzo di software.

I pregi sono davvero tantissimi e vanno dalla potenza e semplicità di utilizzo dei vari editor alla completezza degli effetti ottenibili. I difetti sono pochini, ma di un certo peso. I tempi di rendering sono veramente esasperanti. Con un Amiga senza acceleratori di sorta, bisogna semplicemente accendere il computer, avviare la renderizzazione e mettersi l'anima in pace anche per diversi giorni. Altro difetto è rappresentato dalla presenza di alcuni bug piuttosto fastidiosi che fanno la loro comparsa in circostanze misteriose. Ultimo, e meno grave, difetto è il fatto che il programma non è stato programmato utilizzando le potenzialità di Amiga: è impossibile interagire con l'interfaccia utente che è e rimarrà sempre uguale a se stessa.

Concludendo, Imagine 2.0 è un programma dalle grandissime potenzialità e dalla grande flessibilità. Se avete un mare di pazienza, non penso che potreste desiderare di meglio.

Giancarlo Calzetta

ELVIRA® II
The Jaws of Cerberus™
ACCOLADE™
CADARIO
QUALITÀ
LEADER
GARANTITA
AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA O MOUSE.
ATTENZIONE...
QUESTO GIOCO
È TUTTO
IN ITALIANO
UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.
SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.
ACCOLADE™
The best in entertainment software.™
LEADER
·DISTRIBUZIONE·
ELVIRA IMAGE © 1991 QUEEN "B" PRODUCTIONS. ALL OTHER MATERIALS © 1991 ACCOLADE, INC. ELVIRA AND MISTRESS OF THE DARK ARE THE TRADEMARKS OF QUEEN "B" PRODUCTIONS. THE JAWS OF CERBERUS IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND REGISTERED TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.